أَلعابُ الخَلاء

مكتبة الكشافة

ألعابُ الخلاء

تأليف

حسن محمد جوهر		جمال خشبة

دار المعارف بمصر

ملتزم الطبع والنشر : دار المعارف بمصر – ١١١٩ كورنيش النيل – القاهرة ج.ع.م.

بسم الله الرحمن الرحيم

تقديم

حركة الكشف هى إحدىا لحركات التربوية المتكاملة التى تعد الناشئ منذ الصغر ، وتهيئه بمناهجها المتدرجة ، ووسائلها المحببة ، لأن يكون مواطناً مستنيراً ، قادراً على إسعاد نفسه ، ونفع غيره ، وخدمة مجتمعه ،والذّود عن وطنه .

وحركة الكشف طريقة شيقة فى التربية ، فهى تعتمد على فاعلية الناشئ ، وتبعث فيه النشاط وتنمى فيه الرغبة فى العمل والإنتاج ، وتهذب طبائعه وميوله، وتكسبه الكثير من المهارات ، ووسائلها فى ذلك قريبة لعقل الناشئ وقلبه، لأنها تشبع ميله للحركة ، وتثير حبه للمغامرة ، وتدفعه للبحث والاستقصاء .

والألعاب من أهم الوسائل التى تعتمد عليها التربية الكشفية فى تحقيق أهدافها ، لأن الميل للحركة هو أشد ميول الناشئ الفطرية ظهوراً ، وأبقاها فى مراحل نموه ، وهو الذى يدفعه إلى اكتشاف بيئته واستطلاع ما حولها .

واللعب وسيلة تشجع الناشئ على تعلم ما يجب أن يتعلمه بطريق غير مباشر ، ولهذا كان من أهم وظائف المربى تهيئة المجالات للناشئ للعب المنظم مع لداته ، واختيار الألعاب التى تتلاءم مع طاقته الجسمية ، واضعاً نصب عينيه عند ممارسة أى لعبة ضرورة تحقيق أهدافها .

والألعاب فوق أنها تقوى أجسام الصبية والفتيان ، وتعدل قوامهم وتثقف عقولهم ، وتنمى مشاعرهم ، فإنها تعودهم الجرأة ، والإقدام ومضاء العزيمة ، والثقة بأنفسهم ، وضبط عواطفهم ، كما تخلصهم من الأثرة وحب الذات ، وهى فوق ذلك تكسبهم الكثير من الصفات التى تنهض بهم إلى الغاية التى نرجوها لهم من القدرة على العمل مع الجماعة وفقاً لاحتياجات المجتمع .

وهذا الكتاب الذى نقدمه اليوم لقادة الحركة الكشفية بالبلاد العربية (من سلسلة مكتبة الكشافة) هو ثالث كتاب يصدر فى الألعاب الكشفية فقد أصدرنا كتاب « ألعاب الأشبال » خاصًّا بمرحلة الأشبال من سن السابعة إلى سن الثانية عشرة ، وأتبعناه بكتاب « ألعاب الكشافة » خاصًّا بمرحلتى الكشافة والكشاف المتقدم من سن الثانية عشرة حتى سن الثامنة عشرة .

وهذا الكتاب الذى يصدر اليوم خاصًّا « بألعاب الخلاء » قد حوى مجموعة شائقة ممتازة من هذا النوع من الألعاب الذى يصلح لجميع المراحل الكشفية فى مختلف الأعمار .

وإنا لنرجو المولى القدير أن يحقق ما عقد عليه من أمل ، وما قصد به من نفع .

والله نسأل أن يوفق القادة إلى تحقيق الخير للجيل الصاعد ، حتى يحققوا للعروبة مجدها وعزها ورفعتها .

والله الموفق

حسن جوهر جمال خشبة

أكتوبر ١٩٦٧

الباب الأول

ألعاب الخلاء

إن وسائل تعليم الفتيان ، وتدريبهم على ما يعود عليهم بالخير فى حياتهم المستقبلة ، ويعدهم للاضطلاع بتكاليفها كثيرة ، منها ما تستقبله نفوسهم استقبالاً حسناً ، وإذا انقطعت عنه لسبب من الأسباب افتقدته ، وهفت إليه ، وحنت إلى استئنافه ! ومنها ما تعافه نفوسهم فلا تقبل عليه إلا مضطرة .

والألعاب وبخاصة إذا كانت فى الخلاء وطلق الهواء ، أحب الوسائل التدريبية إلى الفتيان ، وآثرها عندهم ، لأنها أروح لنفوسهم ، وأدعى لانشراح صدورهم ، لاختلاف طبيعتها عن طبيعة ما يجدونه فى بيوتهم ومدارسهم ، وبخاصة لأبناء المدن المكتظة ، لما فيها من ضوضاء ترهق الأعصاب ، وتضيق بها النفوس ، وذلك فوق أن الخلاء أصلح مكان للألعاب ، والمسابقات ، والمباريات التى لا تتسع لها أفنية المدارس ، وساحات الملاعب ، لأنها تقتضى السير مسافات طويلة ، ويستغرق تأديتها وقتاً غير قصير .

وإن من شأن هذا النوع من الألعاب أن يساعد على إبراز مواهب

وصفات فى الفتيان لا تساعد على إبرازها الألعاب التى تؤدى فى الأماكن الضيقة كالأفنية ، والملاعب . ومن هذه المواهب والصفات الإقدام ، وصلابة العود، وقوة الاحتمال ، واليقظة ، والحذر ، والدهاء وحسن الحيلة .

ولم تستخدم ألعاب الخلاء كوسيلة لتدريب الكشافين ، والترويح عنهم إلا فى السنوات الأخيرة . وهى تستلزم مساحات واسعة من الأرض .

وهى أنواع عدة . فبعضها سهل ميسور كقص الأثر ، أو البحث عن الكنز ،وبعضها صعب معقد ، يقتضى إعداداً سابقاً ، وتأهباً خاصًّا .

وهى تختلف عن الألعاب الأخرى فى أنها يقوم بها عدد كبير من الكشافين ؛ وقد تشترك فيها فرق كثيرة .

وفى السنوات الأولى من قيام الحركة الكشفية ، كان يطلق على هذه الألعاب اسم « ألعاب الميدان » .

ولكن نسبتها إلى كلمة « الميدان » جعلت الناس يجدون فيها رائحة الحرب وهى بريئة منها !

وعلى الرغم من أنها كانت حبيبة إلى نفوس الكشافين فى ذلك الوقت ، فإن قادة الكشف ، لأمر ما قد أعرضوا عنها !

ويغلب على الظن أن علة ذلك الإعراض كانت بسبب قيام الحرب العالمية الأولى (١٩١٤ — ١٩١٨) وما صاحبها من انتشار الجواسيس فى المدن والقرى والحقول والمروج ، يتنسمون الأخبار ، ويجمعون المعلومات

التى تفيد أوطانهم ، الأمر الذى جعل رجال الشرطة والمباحث فى الأقطار المشتركة فى الحرب يفرضون القيود على كل عمل ، ويتدخلون فى كل صغيرة وكبيرة ، ويزعجون السابلة بالتفتيش الدقيق ؛ حتى يطمئنوا على أن بلدهم لم يدخله من أعدائهم جاسوس ، أو مغتال أو مدمر !

وما إن وضعت الحرب أوزارها ، وأصبح الناس أحراراً ينطلقون إلى حيث يشاءون ، حتى عاد القادة إلى الألعاب ، لفائدتها فى تدريب الكشافين ، على شتى فنون الكشف ، وتعويدهم الأخلاق الكريمة التى ألمحنا إليها . كما استقبلها الكشافون استقبالاً حسناً ؛ لأنها تستبدلهم سعة ورحابة بضيق ، وهواء طلقاً نقيًّا بهواء محبوس تشوبه الشوائب ، فوق ما فيها من التجول فى مروج خضراء ، تحف بها الترع التى يجرى فيها الماء ، والمرانة على المشى مسافات طويلة ، وعلى الجرى والتسلق أحياناً ، وعلى التستر والتخفى ، واقتفاء الآثار ، وإنماء قوة الملاحظة ، وعمل الخرائط وقراءتها ، والاهتداء إلى الطريق فى الهضاب والجبال والصحارى والحقول ، التى لم تطأها قط أقدامهم .

ولكل لعبة من ألعاب الخلاء قواعد وقوانين ، يجب أن يعرفها الكشافون الذين يشتركون فيها ، وأن ينفذوها ، ولا يحيدوا عنها ، ولا ينبغى نسيانها فى نشوة ظفر ، أو عندما لا يراهم أحد ، لأن الكشاف يراقب نفسه دائماً ؛ لاعتقاده أن الله يراه .

على أنه من السهل الميسور على فرق الكشافة فى القرى القيام بألعاب

الخلاء ، ولكن الفرق فى المدن الكبرى يصعب عليهم القيام بها ، والمعسكرات فرصتهم المواتية ، فينبغى لهم انتهازها ، ويحسن بالقائد أن يخصص يوماً على الأقل من أيام المعسكر للعبة من ألعاب الخلاء .

ولا ينبغى للقائد المشرف على المعسكر أن يحتج بأن الأرض التى حول المعسكر غير صالحة لألعاب الخلاء ، لأن حجته مردودة عليه ، لأن ذلك يعنى أن مكان المعسكر الذى اختاره ليس صالحاً !

ونصيحتنا إلى قادة الحركة الكشفية ، أن يكثروا من ألعاب الخلاء ما استطاعوا ، وأن يعنوا بالتخطيط لها ، ووضع النظم الكفيلة بتحقيق أهدافها ، لما لها من أثر بارز فى تربية الفتى ؛ فهى كما سبق أن قدمنا من خير الوسائل التى تعمل على إكسابه القوة ، ومنحه الصحة ، وتنمية الاتجاهات الحميدة والعادات الطيبة فيه ، مثل قوة التحمل ، والجلد ، والتعاون ، والاعتماد على النفس .

الباب الثانى

أنواع ألعاب الخلاء

إن ما نذكره فى هذا الكتاب من أنواع ألعاب الخلاء ما هى إلا أمثلة نرجو أن يبتدع القادة ألعاباً على غرارها ، أو يطوروها ويضيفوا عليها طبقاً لإمكانياتهم وظروف بيئتهم .

ولقد قسم الإخصائيون ألعاب الخلاء أقساماً متجانسة ، ولكن لا ينبغى للقادة أن يفهموا أن بين تلك الأقسام أسلاكاً شائكة ، وحواجز مانعة ، لأن الأساس الذى اعتمد عليه هؤلاء الإخصائيون فى ذلك اختلف باختلاف وجهات نظر كل منهم :

فمنهم من قسمها على أساس الطلائع التى تشترك فيها ، ومنهم من قسمها حسب نوع الأرض التى تجرى عليها وسعتها ، ومنهم من قسمها حسب طبيعة هذه الألعاب .

وهذا التقسيم هو الأكثر شيوعاً ، وهو الذى أخذنا به فى هذا الكتاب . وهو يشمل :

أولاً : ألعاب الغزو .

ثانياً : ألعاب اختراق الحواجز .

ثالثاً : ألعاب البحث عن الكنز .
رابعاً : ألعاب اقتفاء الأثر .
خامساً : الألعاب الليلية .

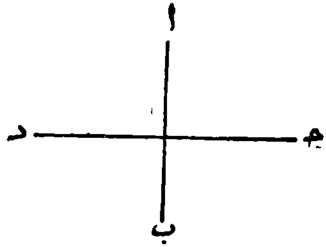
وسنحاول فى هذا الكتاب أن نعطى أمثلة لكل نوع من هذه الأنواع ، وعلى القادة أن يقيسوا عليها ، ولهم أن يحوّروا فيها ، حتى تتناسب مع عدد اللاعبين ، ونوع الأرض التى تجرى عليها هذه الألعاب ، كما أشرنا سابقاً ، وكذلك يحسن بهم أن يضيفوا عليها تفصيلات تخلق جوًّا من المرح والخيال ، وأن يضمنوها بعض أنواع النشاط الكشفى .

أولاً — ألعاب الغزو :

أبسط أنواع هذه الألعاب هو ما تقوم به طليعتان ، طليعة تقوم بالدفاع عن قاعدة بها أعلام كشفية ، والطليعة الثانية تقوم بمهاجمتها لتستولى عليها ، وتأخذ الأعلام قسراً ، (وقد تستبدل عصى كشفية بالأعلام الكشفية) وتحملها إلى مكان معلوم .

وإذا أريد إشراك أكثر من طليعتين فى مثل هذه الألعاب ، فيحسن أن تكون هناك قاعدتان ، تحمى كل منها طليعة ، وتهاجمها طليعة أخرى .

ولقد وجد بالتجربة أنه لا ينبغى أن يشترك فى هذه الألعاب أكثر من أربع طلائع ، فإذا أريد إشراك أكثر من ذلك فيجب أن يقسم



(شكل ١)

اللاعبون مجموعتين ، وتنظم القواعد تبعاً للرسم الآتى :

على أن تكون ا ، ب ، ح ، د قواعد يقسم أحد الفريقين أفراده بين هذه القواعد للدفاع عنها ، على حين يقسم الفريق الآخر أفراده أربع مجموعات أيضاً لمهاجمتها ، للاستيلاء على ما فيها من أعلام أو عصى .

وهذا النوع من الألعاب يمكن أن يلعب فى أى نوع من الأرض ، ومساحة الأرض المطلوبة له تتوقف على طبيعتها ، فإذا وجد واق طبيعى يمكن التستر وراءه كأشجار أو أكمات ، فينبغى أن تتخذ القواعد بحيث تبعد بعضها عن بعض بمقدار نصف كيلومتر تقريباً ، أما إذا كانت مفتوحة فينبغى أن تكون المساحة أكبر .

وقد وجد بالتجربة أن النقص فى العرض أجدى على اللاعبين المهاجمين من النقص فى الطول ؛ إذ أن زيادة العرض مدعاة لتفرقهم ، الأمر الذى يحول دون اتصالهم وتعاونهم .

وعند اختيار قاعدة من القواعد ينبغى مراعاة ما يأتى — وبخاصة

إذا كان اللاعبون غير مدربين أو راسخين فى فن الكشف .

١ – أن تكون كل قاعدة على مرأى من القاعدة الأخرى .

٢ – ألا يحجبها حاجب قريب منها ، لأن ذلك يمكن الخصوم من الوصول إليها من غير أن يراهم المدافعون عنها .

٣ – أن تكون بها علامات ظاهرة حتى لا تخفى على المهاجمين .

ومن الخير أن تكون القواعد خفية فى الحين بعد الحين على شريطة أن تكون معينة على الخريطة التى بأيدى اللاعبين ، وأن يكونوا مدربين وراسخين فى شتى المهارات الكشفية ، وبخاصة قراءة ورسم الخرائط .

والأدوات التى تتطلبها ألعاب الخلاء يجب أن تكون قليلة وخفيفة الحمل ، حتى لا ينوء اللاعبون بحملها ، ولكن لا ينبغى أن يكون « الشعار » الذى يدافع عنه فريق ، ويسعى الفريق الآخر لاغتصابه ، لا ينبغى أن يكون هذا « الشعار » صغيراً ، يسهل إخفاؤه فى طيات الملابس . ولقد وجد بالتجربة أن العصى التى يبلغ طولها حوالى ٦٠ سم ، ومصبوغة بلون ظاهر وافية بالغرض المطلوب .

وقد يزداد حماس اللاعبين ، لو بدئ اللعب وفى حوزة كل من الفريقين المتنافسين « شعار » الفريق الآخر ، لأن البضاعة المغتصبة تدفع صاحبها دفعاً قويًّا إلى استردادها أكثر من البضاعة التى يريد الغير اغتصابها من صاحبها .

ويميل اللاعبون فى ألعاب الغزو إلى الهجوم على القواعد هجوماً

جماعيًّا من غير أن يتبعوا النظم التى ينبغى مراعاتها ، فتبدو كأنها مظاهرة لا نظام فيها، على الرغم من الإعداد لها ، على أنه يحسن بالقائد أن يسمح بذلك فى الفينة بعد الفينة لما فيه من مرح وبهجة ، على ألايكون ذلك هو الأسلوب العادى ، لأنه يضيع عليهم فرصة تدربهم على التخفى والتستر ، وكبح جماح النفس .

على أنه من أهم القوانين التى ينبغى اتباعها فى هذا النوع من الألعاب هو عدم استخدام العنف والقوة الغاشمة .

ثانياً — ألعاب اختراق الحواجز :

إن الفكرة الأساسية فى هذا النوع من الألعاب ، هو أن يقوم كشاف أوجماعة من الكشافين — مكلفين — بعدم السماح لأحد بالمرور فى أرض معينة .

ويمكن أن يقوم بها طليعتان أو أكثر تبعاً لمساحة الأرض المختارة .

ويحسن أن تكون الأرض المحروسة قليلة العرض حتى لا يتفرق أفراد الفريق المدافع تفرقاً يسهل على الخصوم اختراقها .

وفى لعبة حامل الرسالة ، ينبغى أن يقوم بمحاولة اختراق الأرض عدة لاعبين ، من بينهم حامل الرسالة المراد ضبطها ، وأن يتفنن فى إخفائها .

ويمكن استعانة الفريقين فى أثناء اللعبة بأعلام الإشارة للتحذير أو التنبيه أو إبلاغ أية رسالة يريدون تبليغها .

ثالثاً ـ ألعاب البحث عن الكنز :

فى مثل هذا النوع من الألعاب ، يوضع للاعبين علامات سرية ، تنتهى برسالة سرية توصل إلى كنز .

ويحدد للاعبين المكان الذى سيبدءون منه ، ويراعى فى وضع هذه العلامات ما يأتى :

١ ـ توضع العلامات على جانب الطريق الأيمن .

٢ ـ يلاحظ أن تكون هذه العلامات على مسافات متقاربة للمبتدئين ، وتتباعد المسافات للكشافين المتقدمين .

٣ ـ لا توضع العلامات فوق أشياء غير ثابتة .

٤ ـ تستخدم فى وضع العلامات خامات البيئة بقدر الإمكان .

ـ فتستخدم الأعشاب فى الطرق الزراعية التى تجاور المصارف والترع .

ـ ويستخدم الحصا والأحجار فى الأراضى الصحراوية .

ـ ويستخدم المحار والأصداف عند شواطئ البحار والمناطق الساحلية .

ـ ويستخدم الطباشير والجير إذا كانت طبيعة الأرض صالحة لذلك .

ـ وتستعمل جذوع الأشجار فى الغابات والطرق الزراعية .

هذا ويمكن أن يؤدى هذا النوع من الألعاب بطريقة أخرى : وهى

الاعتماد على الخرائط ، حيث يعطى للاعبين خريطة بمقياس رَسم محدد . وعليهم أن يستعينوا بهذه الخريطة فى سيرهم للبحث عن الكنز .

رابعاً — ألعاب اقتفاء الأثر :

الأثر أو العلامة هو أى دليل حسى ينم عن محدثه، كطبع الأقدام أو الأصابع ، أو فرع مكسور ، أو عشب موطوء ، أو خدوش فى الأشجار ، أو فتات من الخبز ، أو بقية من أى نوع من أنواع الطعام ، أو قطعة من المنسوج ، أو نقطة من الدم، أو قطرة من العرق . . . إلخ .

ورب صياد ماهر يستدل على فريسة بشعرة منها، عندما تنعدم آثار أقدامها ، وليس ذلك بغريب ، فإن كثيراً ممن دربوا على ممارسة فن اقتفاء الأثر يأتون بكل طريف عجيب ، فيفسرون العلامات التى يراها غيرهم سرًّا مغلقاً، فإذا هى أظهر من وضح النهار ، وأبين من الصبح لذى عينين .

ولقد كان قصاص العرب يتبعون آثار الآبقين إلى مخابئهم ، والحيوانات الشاردة إلى مأواها ، ويميزون بين آثار قدم المرأة وقدم الرجل ، وقدم الثيب وقدم البكر ، ويفرقون بين قدم الشاب أو الشابة ، وقدم الشيخ أو الشيخة . ومنهم من إذا رأى أثر بعير عرفه إذا كانت به عاهة كأن يكون أعور أو أبتر أو شروداً .

ومثل هذا النوع من الألعاب يحتاج إلى تدريب سابق فى فن اقتفاء الأثر .

وخير وسيلة لذلك تحديد قطعة من الأرض الرملية أو إحضار قليل من الرمل و بسطها على قطعة من الأرض المستوية ، ويسير التدريب على الوجه التالى :

١ — يسير الكشاف على الأرض المحددة سيراً عاديًّا بحذائه ، ويلاحظ آثار أقدامه .

٢ — يسير مرة أخرى بخطى سريعة، ويلاحظ الفرق بين آثار أقدامه فى الحالتين .

٣ — يقطع الأرض وهو يجرى بسرعة ، ويلاحظ الفرق بين آثار أقدامه فى الحالات الثلاث .

٤ — يكرر هذه العملية بعد أن يخلع حذاءه ، ويدقق الملاحظة فى آثار أقدامه فى كل حالة .

٥ — يحاول أن يفعل ذلك ماشياً إلى الخلف ، ويلاحظ الآثار فى هذه الحالة .

٦ — يقطع الأرض وهو ممسك بعصاً .

٧ — يقطعها وهو يحمل حملاً ويسير به .

٨ — يحاول بنفس الطريقة أن يدرس آثار أقدام بعض الحيوانات والطيور المختلفة .

٩ — كما يحاول أن يدرس آثار بعض الأشياء المختلفة كالدراجة والعصا والدلو والخنجر والملعقة والسكين . . إلخ .

ومن خير الوسائل لتدريب الكشافين على فن اقتفاء الأثر أن تمثل حادثة على قطعة أرض رملية محددة مثل :

« أحد باعة اللبن يركب دراجة وأمامه إناء اللبن ، فيهاجمه أحد اللصوص ، فتدور بينهما معركة ، ويأتى أحد الكشافين للإغاثة ، فيجرى اللص ، وينصرف بائع اللبن لحال سبيله » .

(فتمثل هذه الحادثة على قطعة الأرض الرملية) ، ويراعى أن تكون الآثار واضحة ، ثم تعطى مدة محددة للكشافين لرؤية هذه الآثار ، ومحاولة تفسير الحادث الذى تم .

ومن الملاحظات التى يجب توجيه نظر اللاعبين إليها فى مثل هذا النوع من الألعاب هو التستر والتخفى ، وليحذر اللاعب مباغتة الهارب له ، فقد يهاجمه إذا واتته الفرصة ؛ مثله مثل الوحوش الضارية التى تتربص بالصيادين لافتراسهم .

خامساً — الألعاب الليلية :

إن القيام بألعاب الخلاء على اختلاف أنواعها بالليل ذو أهمية عظمى للكشافين ، إذ أن فيه مرانة لحواس السمع والشم واللمس ، وتدريب على الاهتداء بالنجوم .

وعلى الرغم من أن الألعاب الليلية أيّاً كان نوعها تروق للكشافين لما فيها من جدّة ومخاطرة محببة إلى نفوسهم ، فإنه يصحبها بعض الأخطار أحياناً ،

فينبغى للكشافين أن يحذروها ويعملوا على تجنبها .

ولما كان الخوف من الظلام غريزة فى الإنسان ، فيمكن التغلب عليها فى مثل هذه الألعاب بأن يسير اللاعبون أزواجاً أو جماعات ، فتطمئن قلوبهم ويشعرون بالأمن .

وينبغى للقائد أن يعوّد كشافيه السير غير معتمدين على أبصارهم، كأن يسيروا وعيونهم مغماة ، لتقوى حاسة السمع وغيرها من الحواس عندهم .

وليقص عليهم قصة الدليل العربى ، الذى كان يقود القوافل فى مسالك الصحراء حين كان مبصراً ، ولما كفّ بصره ، لم ينقطع عن حرفته ، فكان يقود المسافرين المبصرين ، وهو مكفوف البصر . كان يسير أمامهم مستعيناً فى معرفة المسالك على حاسة شمّه . فكان يطلب منهم أن يأتوه بقليل من الرمل فيشمه ، ومنه يعرف الاتجاه الذى يسير فيه ، فلم يخطئ مرة ؛ ولم تضل قافلة كان دليلها ، على حين كان يضل الأدلاء المبصرون .

ومن طريف ما يروى عنه أن بعض المسافرين أرادوا أن يجربوا كفايته فى الإرشاد ؛ فأخذوا قليلاً من الرمل من محط ، وبعد أن ساروا مسافة طويلة ، وطلب منهم أن يأتوه بقليل من الرمل ، قدّموا إليه الرمل الذى أخذوه من المحط الأخير ، فلما شمه ظهرت عليه الحيرة ، واعتراه الارتباك ؛ فعاود شم الرمل ، وكرر ذلك مراراً ، ولما اقتنع بأن نتيجة الشم

واحدة ، قال لهم والأسف باد فى نبرات صوته ، وعلى ملامحه : « يؤسفنى يا قوم أن أقول لكم : إننى قد أضللتكم فأرجعتكم إلى آخر محط تركناه هذا الصباح ! فصاحوا مهللين ! وأصدقوه الخبر ، فسرّى عنه ما كان يجده من الألم .

والألعاب الليلية تحتاج إلى تفكير عميق وخيال واسع ، ويجب على القائد أن يكون حريصاً ودقيقاً عند اختياره لأية لعبة ليلية ، بحيث يمكن الكشافين من قضاء وقت ممتع ، دون أن يعرضوا أنفسهم لأى خطر من الأخطار .

ومن الأمور التى يجب مراعاتها عند مزاولة الألعاب الليلية ما يأتى :

١ — دراسة حالة الجو ، وضوء القمر ، حتى يكون للعبة أثرها فى إتمام التخفى وسرعة التحرك .

٢ — دراسة طبيعة الأرض دراسة وافية ، بحيث يمكن الابتعاد عن الأماكن الوعرة ، والاستفادة من بعض الدروب أو الكهوف أو الأشجار .

٣ — إعطاء فكرة واضحة عن اللعبة بالتفصيل حتى لا تضل الجماعة فى تنفيذ تعليماتها ، مما ييسر إتمام اللعبة بنجاح .

٤ — التأكد من صلاحية الأدوات المستعملة بالنسبة للعبة المقترحة ، وأن تتخذ الاحتياطات اللازمة لعدم تعرض المشتركين فى اللعبة لأى أذى منها .

٥ — عمل الاحتياطات اللازمة للإسعاف أو للطوارئ فى حالة ما إذا كانت

اللعبة تحتاج إلى هجوم أو دفاع أو اختراق لموقع أو تسلق شجرة ... إلخ .

٦ – تحديد مدة زمنية تنتهى فيها اللعبة ، ويجب أن تدرس هذه المدة بالنسبة لعدد المشتركين ، ومساحة الأرض التى ستزاول عليها اللعبة .

٧ – إخطار البوليس المحلى أو الجهات المعنية ، حتى لا تنزعج هذه السلطات ، وربما تحتاج إلى الاستعانة بخدماتها أثناء مزاولة هذه اللعبة .

هذا ويمكن للقائد تدريب كشافيه على الألعاب الليلية نهاراً ، فيقوم الكشافون بلبس أقنعة لا تسمح إلا ببصيص ضئيل من النور .

الباب الثالث

تنظيم ألعاب الخلاء

أوضحنا فى مقدمة هذا الكتاب أهداف الألعاب وأهميتها كوسيلة من أهم وسائل التدريب فى التربية الكشفية . فالألعاب مجال حيوى لتكوين شخصية الناشئ ، وتنمية قدراته ، حيث تتهيأ له الفرصة ، لينفس عن انفعالاته المكبوتة ويعبر عنها ، وبهذا يتحقق للناشئ التوازن فى نموه النفسى والاجتماعى .

وعلاوة على ما تحققه الألعاب من صحة نفسية ، وصحة اجتماعية تتمثل فى تهيئة الناشئ للتعامل الاجتماعى السليم ، فإنها تحقق له صحة جسمية ، ومرونة عضلية ، تهيئ له النشاط والصحة والنمو السليم .

وألعاب الخلاء بصفة خاصة من أهم أنواع الألعاب ؛ لأنها تبعد الفتيان عن المدينة ، وما فيها من جلبة وضوضاء ، وتنقلهم إلى حياة الخلاء ، حيث الشمس والهواء الطلق ، وحيث الطبيعة الرحبة ، يعيشون بين أحضانها ، ويتجولون فى أرجائها ، وينعمون بجمالها ، وهذه الألعاب بما فيها من تغير وتلون تروح عن نفوسهم ، وتبعث فيهم النشاط والحيوية .

ولكى تحقق هذه الألعاب أهدافها يجب أن نراعى ما يأتى :

١ – التدريب على بعض المهارات اللازمة للقيام بهذه الألعاب :

من الضرورى قبل قيامك بألعاب الخلاء تدريب كشافيك على بعض المهارات التى سيحتاجون إليها ، فى مثل هذه الألعاب ، ومن هذه المهارات :

– اقتفاء الأثر .

– قراءة ورسم الخرائط .

– العلامات السرية .

– التخفى .

– التستر أثناء السير .

– قوة الملاحظة .

– التنبؤ بالجو .

– الاهتداء بالنجوم أثناء الليل .

– التنبؤ بالجو .

– الاهتداء بالنجوم أثناء الليل .

٢ – اختيار الألعاب :

– اختر الألعاب بحيث تناسب الجو والمكان .

– نوّع وجدد فيها بحيث تشمل جميع أنواع ألعاب الخلاء (ألعاب

الغزو – اختراق الحواجز – البحث عن الكنز . . إلخ) .

– ضع نصب عينيك عند ممارسة اللعبة – ضرورة تحقيق أهدافها .

– يجب أن يكون لديك دائماً احتياطى من الألعاب الجديدة ، فذلك يحول بينك وبين الارتجال .

٣ – الإعداد :

ألعاب الخلاء أشبه بالحروب ، تحتاج إلى إعداد سابق ، وتنظيم ووضع خطط يقوم اللاعبون بدراستها ، ولذلك يجب أن تراعى :

– إشراك عرفاء الطلائع معك فى إعداد اللعبة وتنظيمها .

– إعداد جميع الأدوات المطلوبة قبل بدء اللعبة ، مع تجهيز المكان وتخطيطه .

٤ – النظام :

تذكر أن من أهم أهداف الألعاب بث الروح الرياضية السليمة ، وتعويد النظام ، ولذلك ينبغى :

– مراعاة النظام عند أداء اللعبة .

– اتباع قواعد اللعبة فى روحها .

٥ ـ اللاعبون :

عند تقسيم اللاعبين إلى فريقين ، خذ بعين الاعتبار تكافؤ الفريقين فى القوة الجسمية ، وسلامة التفكير ، والمهارة فى النواحى الكشفية .

ـ وإذا سمحت للفتيان بتقسيم أنفسهم إلى فريقين ، فدع قائدى الفريقين يختاران واحداً بعد الآخر أعضاء الفريقين ، وعيّن بالقرعة القائد الذى يحق له البدء بالاختيار .

ـ إذا كان اللاعبون كثيرى العدد ، فقسمهم إلى عدة فرق ، ومكن اللاعبين من أن يشغل كلٌ منهم بدوره مختلف أدوار اللعبة .

ـ احرص على أن يزاول جميع الفتيان ما تختاره من ألعاب ، ولا تقصر اللعبة على مجموعة دون أخرى .

٦ ـ تقديم اللعبة :

تأكد من إلمامك بقانون اللعبة ، واشرحها شرحاً بسيطاً ، ولا تبدأ فى مباشرة اللعبة إلا حينما تثق بأن الفتيان قد فهموها تماماً .

وتذكر أن نسيان أى من التفاصيل الدقيقة يكفى للتقليل من احتمال نجاح اللعبة .

ـ أعط الفتيان فرصة لسؤالك عن طريق العرفاء عما غمض عليهم منها ، وأجب عن هذه الأسئلة بوضوح ، حتى لا يكون هناك عدم فهم لقواعد اللعبة .

– اترك فترة من الوقت كى ينظم كل فريق نفسه ، قبل إعطاء إشارة البدء .

٧ – متابعة اللعبة :

– كن يقظاً أثناء اللعب ، وعادلاً فى حكمك ، واحرص على تسجيل كل هفوة فوراً .

– حاول أن تشجع الفتية خلال اللعبة وتكسبهم الثقة بأنفسهم .

– لاحظ سلوك الفتية وتصرفاتهم أثناء اللعب :

من الناحية الجسمية : من حيث التعب ، الشحوب .

من الناحية التربوية : من حيث روح التعاون ، رباطة الجأش ، التردد ، الخوف ، البشاشة عند الهزيمة . . إلخ .

واعمل على علاج المساوئ أولا بأول .

٨ – روح القائد :

وأخيراً تذكر أن نجاح اللعبة ، يتوقف إلى حد كبير على مرح القائد وحيويته ، فعش مع الفتيان فى جو اللعبة حتى تضفى عليها بهجة من اهتمامك .

الباب الرابع

الرسائل السرية(١)

يحتاج القائد فى معظم ألعاب الخلاء إلى تزويد اللاعبين بخطابات توجههم إلى خط السير ، ومن المستحسن أن تكتب هذه التوجيهات بصيغة تقتضى تفكير الكشافين ، واستخدام ملاحظتهم وقدرتهم على ترجمة المعلومات ، ومعرفة مضمونها . وهذا يقتضى استخدام الشفرة فى تسطير هذه الرسائل .

والشفرة طريقة سرية للكتابة ، لا يعرف مفتاحها إلا المتفقون عليها ؛ وتلجأ إليها الدول فى تبليغ تعليماتها السرية إلى سفرائها فى الدول الأخرى .

ومثل هذه الرسائل تكتب بالشفرة، وتستخدم فيها الرموز والإشارات والتورية فى التعبير ، وهى ضرورية لألعاب الخلاء ، خصوصاً ألعاب اقتفاء الأثر ، والبحث عن الكنز ، لأنها تزيد من شوق الكشافين ، وإقبالهم على هذه الألعاب ، فضلاً عن أنها تنمى فيهم قوة الملاحظة ، وتتحدى ذكاءهم ومهارتهم .

---

(١) كتاب الإشارة من رسائل المكتب الكشفى العربى تأليف : جمال خشبة ، ومحمود راسم .

وهناك طرق عدة للكتابة بالشفرة ، تجدها موضحة بالتفصيل فى كتب الإشارة . وسنقتبس منها بعض هذه الطرق فيما يلى :

أولا – التغيير فى الحروف :

هذه الطريقة صالحة جدًّا للاستعمال ، لأن مفتاح الشفرة فيها يمكن تغييره بسهولة حتى لا ينكشف أمر الرسائل إذا عرف المفتاح ، وأسهل طريقة لها ، أن تكتب الحروف الهجائية بالترتيب فى سطر أفقى من اليمين إلى اليسار ، ثم نعيد كتابة الحروف فى الاتجاه المضاد من اليسار إلى اليمين بحيث يقع كل حرف تحت حرف آخر مقابل له مع إضافة الهمزة فى نهاية الحروف هكذا .

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض
ء ى و ه ن م ل ك ق ف غ ع ظ ط ض

ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ى ء
ص ش س ز ر ذ د خ ح ج ث ت ب ا

وعندما نريد كتابة جملة مثل « عزيزى الكشاف » نكتب الحروف المقابلة لحروفها من الصف الأسفل . فنكتب بدل العين الحرف الذى أسفلها وهو «السين» ، ونكتب بدل (الزاى) الحرف الذى أسفلها وهو

(الغين) ، ونكتب بدل (الياء) الحرف الذى أسفلها وهو (الباء) . . وهكذا .

وعلى ذلك تصبح جملة « عزيزى الكشاف » كما يأتى :

سغبغب ء خد ظ ء ر

فإذا ما وصلت الرسالة إلى صاحبها ، استبدل الحروف بما يقابلها من الصف الأول فيمكنه قراءة الكلمة الحقيقية ، ويسمى مفتاح هذه الشفرة فى هذه الحالة « العكس » .

ثانياً ــ شفرة الأعمدة :

يكتفى فى هذه الطريقة بأن يتفق أفراد الفرقة الكشفية على عدد الأعمدة التى ترتب بها الحروف التى تتكون منها كلمات الرسالة الشفوية ، ثم تكتب حروف الرسالة موزعة على هذه الأعمدة بالترتيب ، وكلما انتهى صف أفقى يبدأ الكشاف الكتابة من أول الصف الأفقى الذى يليه ، وهكذا إلى أن تنتهى الرسالة ، ثم يقرأ الرسالة من الأعمدة الرأسية فيجدها واضحة ، وما عليه إلا أن يقسمها إلى كلمات ، وهذا لايصعب على فطنة الكشاف .

وإليك مثالاً لتوضيح طريقة إعداد الرسالة ثم قراءتها بهذه الشفرة :

الرسالة الأصلية

« اخرج من المخيم واتجه إلى اليمين نحو المسجد » .

وإليك طريقة إعدادها لكتابتها بهذه الشفرة :

(ا) – عد حروف كل كلمة من كلمات الرسالة كالآتى :

أخرج	عدد حروفها		٤
من	«	«	٢
المخيم	«	«	٦
واتجه	«	«	٥
إلى	«	«	٣
اليمين	«	«	٦
نحو	«	«	٣
المسجد	«	«	٦
			٣٥ حرفاً

(ب) – ولما كانت ٣٥ = ٥ × ٧

فيمكن أن تكتب حروف الرسالة فى سبعة أعمدة رأسية بحيث يحتوى

كل عمود على خمسة حروف (أو العكس) . . . هكذا :

أ	ن	ى	ج	ا	ن	ل
خ	ا	م	ه	ل	ن	م
ر	ل	و	ا	ى	ح	س
ج	م	ا	ل	م	و	ج
م	خ	ت	ى	ى	ا	د

(حـ) ــ تكون كلمات من حروف كل سطر أفقى بالترتيب هكذا :

(أنيجانل ــ خامهلنم ــ رلوايحس ــ جمالموج مختييادا)

فتكون هذه هى الرسالة السرية .

(د) ــ عندما تصل هذه الرسالة إلى القارئ يجد أنها خمس كلمات بكل كلمة سبعة حروف . . فيعمل على أن يرتب حروفها فى سبعة أعمدة ، فتتكون الصفوف الخمسة

ويقرأ الرسالة من الأعمدة الرأسية بالترتيب . وهى طريقة لطيفة ومسلية للغاية .

ثالثاً ــ شفرة الأرقام :

تقسم فى هذه الطريقة حروف الهجاء إلى ست مجموعات ، كل

مجموعة منها خمسة حروف ، وتميز كل مجموعة برسم خاص كما هو موضح بالشكل الآتى :

8	ا ب ت ث ج ١ ٢ ٣ ٤ ٥	♂	ح خ د ذ ر ١ ٢ ٣ ٤ ٥	Δ	ز س ش ص ض ١ ٢ ٣ ٤ ٥
☊	ط ظ ع غ ف ١ ٢ ٣ ٤ ٥	♀	ق ك ل م ن ١ ٢ ٣ ٤ ٥	∇	ه و ى ى . ١ ٢ ٣ ٤ ٥

والمثال الآتى يوضح طريقة الكتابة بهذه الشفرة :

الرسالة : « عد إلى المخيم »

(ا) – أول حرف فى الرسالة هو حرف العين ، وهذا يوجد فى المجموعة الرابعة التى يميزها هذا الرسم 8 ، ونظراً لأن ترتيب هذا الحرف فى هذه المجموعة هو الثالث فيكون رمز العين هو ٣ 8 .

(ب) – والحرف الثانى من كلمة « عد » هو الدال ، وهذا يوجد فى المجموعة الثانية التى يميزها هذا الرسم ♂ ، ونظراً لأن ترتيب هذا الحرف فى هذه المجموعة هو الثالث فيكون رمز حرف الدال هو ♂ ٣ .

(ح)– وبنفس الطريقة يكون رمز حرف الألف هو 8 ١
ورمز حرف اللام هو ♀ ٣
« « الياء هو ∇ ٤
« « الألف هو 8 ١
« « اللام هو ♀ ٣
« « الميم هو ♀ ٤
« « الخاء هو ♂ ٢
« « الياء هو ∇ ٤
« « الميم هو ♀ ٤

وتكون الرسالة كالآتى :

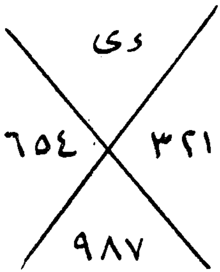
- ٤♀ ٤∇ ٢♂ ٤♀ ٣♀ ١8 = ٤∇ ٣♀ ١8 - ٣♂ ٣A

رابعاً – شفرة المربعات :

هذه الطريقة من أسهل الطرق وأمتعها ، ولذلك تجدها كثيرة الانتشار وهى تقتصر على رسم مربعات ومثلثات ناقصة أو كاملة . . .

والشفرة المستخدمة فى هذه الطريقة هى :

أ ب ت	ث ج ح	خ د ذ
ر ز س	ش ص ض	ط ظ ع
غ ف ق	ك ل م	ن هـ و

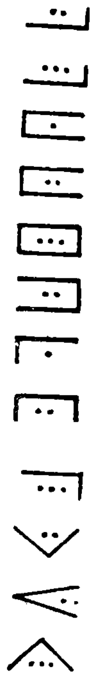


فإذا أريد التعبير عن الحرف ا مثلاً يرسم جزء المربع الموجود داخله الحرف المذكور وداخله نقطة هكذا ـ·ـا والنقطة تدل على أن هذا الحرف هو أول حرف فى هذا الجزء من المربع الناقص ، وعلى هذا يكون رمز الحرف ب هو ـ··ـا برسم نفس الجزء ووضع نقطتين أى أنه الحرف الثانى فى هذا الجزء من المربع ،



ويكون رمز الحرف ت هو
« « « ث «
« « « ج «
« « « ح «
« « « خ «

ورمز الحرف د هو
« « ذ «
« « ر «
« « ز «
« « ض «
« « ظ «
« « غ «
« « ل «
« « و «
« « ى «
« الرقم ٢ «
« « ٩ «

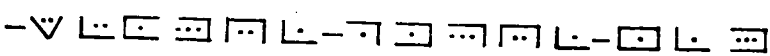


وهكذا . . . . .

والمثال الآتى يوضح طريقة كتابة مثل هذه الرسائل .

الرسالة الأصلية : « عاش الوطن العربى » .

تكتب هكذا :



خامساً ــ شفرة الأحداثيين :

تعتبر هذه الطريقة أسهل الطرق ، إذ لا تحتاج إلى مهارة فى التفكير ، وتستخدم كثيراً مع الكشافين المبتدئين .

وتتلخص هذه الطريقة فى توزيع كلمات الرسالة على مستطيل يقسم طوليًّا وعرضيًّا طبقاً لعدد كلمات الرسالة ، ويرمز للأقسام الطولية ببعض الحروف الهجائية ، وكذلك للأقسام العرضية .

والمثال التالى يوضح ذلك :

نفرض أن الرسالة المراد كتابتها هى :

« عزيزى عريف الطليعة

اخرج من المخيم للغرب ، حيث ينتظرك صديق ، ستجد فيه نعم الدليل . أرجو لك التوفيق مع أطيب تمنياتى » .

١ ــ عد كلمات هذه الرسالة تجدها ٢٠ كلمة .

٢ ــ ارسم مستطيلاً طوله ٥ وحدات وعرضه ٤ (أو العكس) بحيث يشتمل على ٢٠ مستطيلاً صغيراً .

٣ ــ وزع كلمات الرسالة كيفما اتفق على هذه المستطيلات العشرين .

٤ ــ ارمز لوحدات الطول بالحروف الهجائية ا ، ب ، حـ ، د ، هـ

ووحدات العرض بالحروف : و ، ز ، ح ، ط كالآتى :

	ا	ب	حـ	د	هـ
و	أرجو	ينتظرك	فيه	للغرب	مع
ز	من	التوفيق	عزيزى	الدليل	ستجد
ح	حيث	تمنياتى	المخيم	نعم	الطليعة
ط	لك	اخرج	أطيب	عريف	صديق

٥ ـ عندما تكتب الرسالة ، ارمز لكل كلمة بأحداثييها ، فمثلاً كلمة

(عزيزى) سيكون رمزها حـ ز

وكلمة عريف سيكون رمزها د ط

« الطليعة « « هـ ح

« اخرج « « ب ط

« من « « ا ز

وعلى هذا المنوال ستكون الرسالة السرية كالآتى :

حـ ز ـ د ط ـ هـ ح ـ ب ط ـ ا ز ـ حـ ح ـ د و ـ ا ح ـ ب و ـ
هـ ط ـ هـ ز ـ حـ و ـ د ح ـ د ز ـ ا و ـ ا ط ـ ب ز ـ هـ و ـ
حـ ط ـ ب ح .

سادساً ــ الكتابة بإشارات المورس والسيمافور :

لا تعتبر هذه الطريقة من وسائل الشفرة بالنسبة للكشافين ، ولكنها « شفرة » بالنسبة لغيرهم ، فالكشافون يعرفون إشارات المورس والسيمافور ولذلك يعمد القائد فى كثير من الأحيان إلى كتابة بعض الرسائل مستخدماً إشارات السيمافور والمورس كوسيلة لتدريب الكشافين على هذه الإشارات .

وهى فكرة سليمة ، فضلاً عما فيها من تشويق وتسلية للكشافين .

وفيما يلى طريقة الكتابة بإشارات المورس والسيمافور .

١ ــ إشارات المورس :

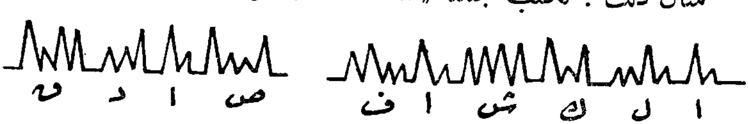
تمثل « النقطة » بهذا الرمز

وتمثل « الشرطة » بهذا الرمز .



ويفصل بين الحرف والذى يليه شرطة أفقية ، ويترك بين الكلمة والكلمة مسافة بيضاء قصيرة ، كما ترسم شرطة أفقية قصيرة عند بدء ونهاية كل كلمة :

مثال ذلك : تكتب جملة « الكشاف صادق » هكذا :

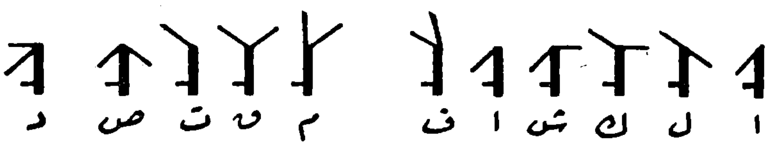


٢ – إشارات السيمافور :

أما السيمافور فتكتب الحروف منفصلة طبقاً لإشارات كل حرف كالآتى :

مثال :

عند كتابة جملة « الكشاف مقتصد » تكتب كالآتى :



الباب الخامس

ألعاب الغزو

١ ـ المهندسون

هذه اللعبة خاصة بالجوالة... وقد أعددناها لتكون نموذجاً للألعاب الخلوية الخاصة بالجوالة .

أولا ـ المجموعات التى ستشارك فى اللعبة :

(ا) ـ عشيرة جوالة (تقوم فى اللعبة بدور جوالين) .

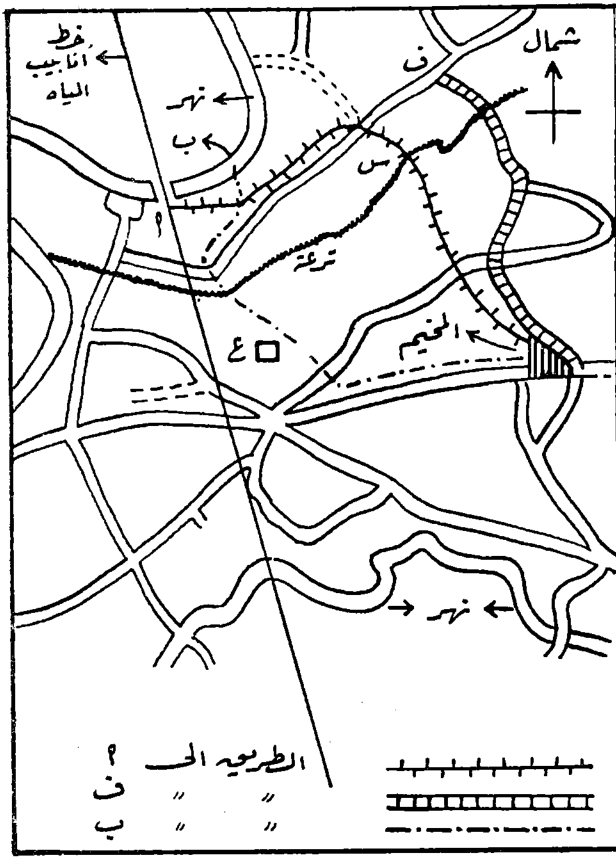
(ب) ـ عشيرة ثانية (تقوم بدور فريق المهندسين) ويزودون بمناديل حمراء .

(حـ) ـ عشيرة ثالثة (تقوم بدور رجال الشرطة) .

(د) ـ رسول

(هـ) ـ جملة اللاعبين فى حدود ١٢٠ .

والجميع بملبسهم الكشفى العادى .



مقياس الرسم ١ : ٤٠,٠٠٠

(خريطة رقم ١)

ثانياً – نظام اللعبة : (يرجع للخريطة رقم ١) .

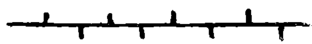
الرسالة الأولى

وتسلم لقائد عشيرة الجوالة لفتحها عند تمام الساعة التاسعة والنصف صباحاً .

أخى الجوّال

يعتزم المجلس الإقليمى تنظيم مخيم جوّالة بالقرب من خط أنابيب المياه عند النقطة ا الموضحة بالخريطة المرفقة .

اتبع الطريق الموضح على الخريطة بالرمز



مطلوب منك أن تقدم تقريراً عن الرحلة التى ستقوم بها موضحاً أهم ما سيقابلك فى الطريق من معالم مثل المساجد والكنائس ، الأماكن الأثرية ، المصانع ، الحاصلات الزراعية ، أهم الأشجار والنباتات . . . إلخ . مع عمل رسم كروكى لأهم هذه المعالم ما أمكن .

وعليك أيضاً أن تدرس طبيعة الأرض التى ستسير فيها ، علك تجد مكاناً يصلح لمخيم كشافة ، أو أرضاً تصلح لتنظيم لعبة خلوية . يجب أن تصل إلى النقطة ا فى تمام الساعة العاشرة والربع .

أرجو لك التوفيق مع أطيب التمنيات . القائد

الرسالة الثانية

تسلم لقائد فرقة المهندسين

لفتحها عند تمام الساعة التاسعة والدقيقة ٣٥ تماماً .

عزيزى رئيس فريق المهندسين

عليكم أن تتقدموا إلى النقطة (ب) متبعين الطريق الذى يرمز إليه فى الخريطة المرفقة بهذا الرمز (— . — . — .) ومن هذه النقطة عليكم أن تقيموا جسراً يمكن أن يمد عليه خط آخر من أنابيب المياه . وعلى هذا فعليكم أن تقوموا بقياس عرض النهر فى هذه النقطة ، ومقدار عمق الشاطئ .

كلّف بعض أفراد فرقتك بدراسة طبيعة الأرض فى هذه المنطقة . فى حين يقوم بعض أفراد آخرين بدراسة الطرق المحيطة ، التى يمكن استخدامها فى نقل المواد الأولية اللازمة لهذا الجسر .

ويقوم أفراد آخرون برسم خريطة كاملة للمنطقة . لا تعد قبل أن تتلقى تعليمات أخرى .

مع أطيب تمنياتى لك بالتوفيق .

القائد

الرسالة الثالثة

وتسلم لقائد فريق الشرطة

لفتحها عند تمام الساعة التاسعة والدقيقة ٣٥ صباحاً .

« عزيزى الضابط

تقدم عند النقطة الموضحة بالخريطة المرفقة بالرمز (ف) متبعاً الطريق المشار إليه بهذا الرمز :



عند هذه النقطة قم بإقامة برج مراقبة . واعمل على إيفاد مجموعات من فريقك لمسح المنطقة فى حدود ٢٠٠ متر من كل جهة .

كن على حذر حيث يخشى أن يأتى جماعة من الأعداء ، يحاولون تخريب المنطقة .

انتظر رسالة أخرى تنبئك بالخطر ، وتتصرف فى ضوء ما فيها ، وتأكد من أن يكون عليها توقيعى .

أرجو لك التوفيق مع أطيب تمنياتى .

القائد

الرسالتان الرابعة والخامسة

ويقوم بهما « الرسول » لتسليم الرسالة الرابعة لقائد عشيرة الجوّالة ، عند وصوله للنقطة « س » .

وتسليم الرسالة الخامسة بعد ذلك مباشرة لرئيس فريق المهندسين ، عند وصوله للنقطة « ب » .

الرسالة الرابعة

أخى الجوّال

نمى إلى علمنا أن مجموعة من الأشقياء (متخفية فى زى كشافين) تستعد لنسف خط أنابيب المياه عند النقطة « ا » .

ستجد قريباً منك عند النقطة « ف » مركزاً للشرطة .

اتصل برئيس الشرطة فوراً ، وتعاون معهم على القبض على هؤلاء الأشقياء ، ومنعهم من القيام بهذا العمل التخريبى .

أعط هذه الرسالة لرئيس الشرطة ، ورافقهم حتى النقطة « ا » وكونوا جميعاً على حذر شديد .

ستميز الأشقياء (بمناديل) حمراء فوق رءوسهم .

عندما تقبضون على الأسرى اذهبوا بهم إلى مركز القيادة العامة عند النقطة « ع » حيث يجب أن تتجمعوا هناك فى الساعة الحادية عشرة والنصف .

مع أطيب تمنياتى لكم بالتوفيق . القائد

الرسالة الخامسة

« عزيزى رئيس فريق المهندسين

نمى إلى علمنا أن مجموعة من الأشقياء (متخفية فى زى الكشافين) فى طريقها إلى النقطة « ف » . . إنهم يعتزمون القيام بأعمال تخريبية .

ابذل جهدك لإيقافهم ، واعمل على أسر أكبر عدد منهم ، ضع خطتك للقبض عليهم فرادى ، وكل من تقبض عليه أرسله محروساً إلى القيادة العامة عند النقطة « ع » حيث يلزم أن تتجمعوا هناك عند الساعة الحادية عشرة والنصف تماماً .

اربطوا رءوسكم بالمناديل الحمراء حتى يستطيع رجال الشرطة أن يعرفوكم عندما يلتقون بكم .

أطيب تمنياتى لكم بالتوفيق . القائد

ملاحظة :

ستجد من الخطابين الأخيرين أن عشيرة الجوّالة ، وفريق رجال الشرطة سيعملون متعاونين ضد فريق المهندسين ، وأن كلا الجانبين سينظر للآخر على أنه فريق الأشقياء .

هذا الشعور النفسى لكل فريق بأنه هو الذى على الجانب الصواب ، وأن الفريق الآخر يضم الأشقياء المذنبين ، سيضفى على المعركة جواً من القوة .

والمهم أن يتكتم كل فريق ما وصله من تعليمات حتى لا تنكشف الحيلة .

وعندما تتجمع هذه الفرق كلها عند الساعة الحادية عشرة والنصف فى القيادة العامة ، يقوم كل فريق بإعطاء تقرير كامل عن خط سيره ، والدراسات التى قام بها ، ودور فريقه فى اللعبة ، والخطة التى وضعها للقبض على الخصوم .

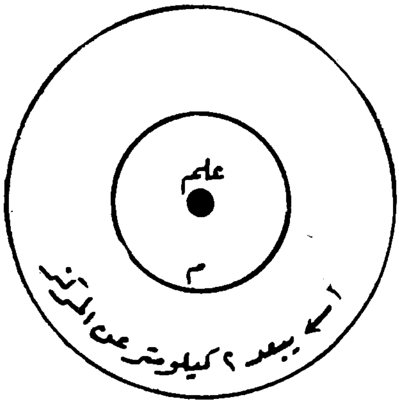
٢ ـ الدفاع عن العلم

أدوات اللعبة :

ـ علم

ـ دبابيس

ـ شرائط بيضاء وأخرى زرقاء طول كل شريط حوالى ١٠ سم .



نظام اللعبة :

تعتبر هذه اللعبة نموذجاً يوضح بالتفصيل كيف يمكن أن تسير عليه الألعاب المماثلة ، لألعاب الغزو .

وتسير كالآتى :

١ ـ الخطة :

ينصب علم داخل الدائرة الصغرى « م » ، وتكون خطة الدفاع هى منع الغزاة من الاستيلاء على هذا العلم .

٢ ـــ الدفاع :

يضع المدافعون خطة لمنع وصول المهاجمين إلى العلم ، وهم لذلك ينتشرون حول محيط الدائرة الكبرى « ا » التى تبعد حوالى كيلومترين عن مركز الدائرة التى يقع فيها العلم .

وإذا وجد المدافعون أن مراكز دفاعهم أصبحت فى خطر ، فلهم أن يتقهقروا ليأخذوا أماكن قريبة (على بعد لا يقل عن نصف كيلومتر من مركز العلم) ويعملوا على تحصين أنفسهم فى هذه المراكز القريبة .

٣ ـــ المدة :

إذا بدأت عمليات الهجوم حوالى الساعة الثانية والنصف بعد الظهر ، فلا بد أن يبذل الدفاع جهده لصد المهاجمين حتى الساعة الخامسة بعد الظهر ، أى خلال ساعتين ونصف من بدء العمليات ، ومنعهم من الاستيلاء على العلم .

٤ ـــ الغزو :

خلال هذه الفترة يعمل الغزاة على وضع خطة الهجوم للوصول إلى العلم والاستيلاء عليه .

٥ – الشرائط المميزة :

يضع الغزاة شرائط بيضاء طولها حوالى ١٠ سم وتثبت على أذرعهم اليمنى .

أما المدافعون فيضعون شرائط زرقاء .

٦ – الأسرى :

يتم أسر الشخص إذا تمكن خصمه من نزع الشريط من على كتفه ، وفى هذه الحالة يعطى شريط الخصم ، وينضم لقوة الخصم .

بمعنى أنه إذا تمكن ثلاثة من الغزاة من أسر اثنين من المدافعين ، يؤخذ من المدافعين الشريطان الأزرقان ، ويضعان بدلاً منهما شريطين أبيضين وينضمان لقوة الهجوم .

(وهنا لابد للقائد قبل بدء اللعبة من إيضاح هذه النقطة للكشافين ، مبيناً أن روح الكشافة يجب أن تسود اللعبة ، وفى ضوء ذلك يجب على اللاعبين الذين يتم أسرهم أن ينضموا للفريق الآخر ، ويلعبوا معه بنفس القوة التى كانوا يلعبون بها قبل أسرهم ، وأن هذا الإجراء اتخذ لضمان مشاركة جميع الكشافين فى اللعبة طول الوقت ، فقد يحدث أن يؤسر كشاف فى أول لحظة من بدء اللعبة ، فليس من المستحسن ، والحالة هذه ، أن يبقى بعيداً عن اللعبة طوال مدة سيرها الذى سيستغرق أكثر من ساعتين ونصف .

٧ ـ ملاحظات عامة :

ـ تغلق جميع المداخل إن وجدت .
ينبغى المحافظة التامة على الأسرار .
ينبغى المحافظة التامة على المزروعات والمحاصيل .

٣ ـ قطاع الطرق

عدد اللاعبين : ٣ طلائع

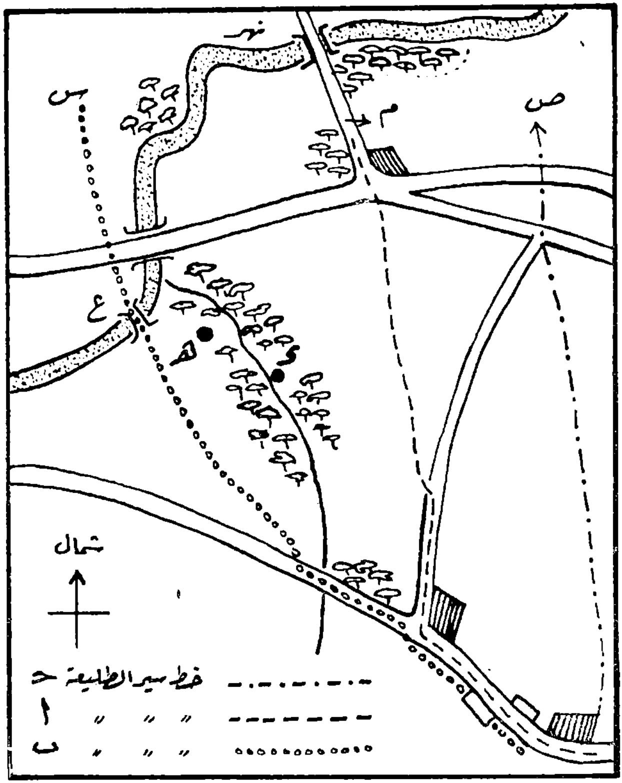
أدوات اللعبة : شرائط ورق ملون تلف على الذراع اليمنى .

الطليعة « ا » يضع كل فرد شريطاً أحمر .
الطليعة « ب » « « « « أصفر .
الطليعة « حـ » « « « « أزرق .

زمن اللعبة : ساعتان

نظام اللعبة : (يرجع للخريطة رقم ٢)

١ ـ الطليعة (ا) وخط سيرها موضح بالخريطة بهذا الرمز (. . . . . .)



مقياس الرسم ١ : ٤٠,٠٠٠

(الخريطة رقم ٢)

مطلوب منها أن تصل إلى النقطة م ؛ وعليها فى أثناء سيرها أن تعمل على أسر كل شخص تقابله يلبس ملابس الكشافة .

٢ ـ الطليعة (ب) وخط سيرها موضح بالخريطة بهذا الرمز (ooooooo) مطلوب منها أن تصل إلى النقطة س لإقامة مخيم بالقرب من هذه النقطة ، ولكنها عندما تصل إلى النقطة ع ستجد رسولاً فى انتظارها ، (يكون قد سبقها إلى هذه النقطة) ومع هذا الرسول رسالة تخبرهم بأن يتقدموا نحو النقطة ص ويتعاونوا مع الطليعة (حـ) فى القبض على بعض قطاع الطرق .

٣ ـ الطليعة (حـ)وخط سيرها موضح بالخريطة بهذا الرمز (ـــ . ـــ.ـــ.) مطلوب منها أن تصل إلى النقطة ص لتقيم مخيما عند هذه النقطة ؛ وعندما تصل إليها الطليعة (ب) ، فعلى الطليعتين أن يتعاونا معاً للقبض على قطاع الطرق .

٤ ـ طليعة قطاع الطرق (ا) ستأخذ الكشافين الذين ستتمكن من أسرهم إلى السجن الخاص بهم عند النقطة (د) ، أما الطليعتان الأخريان ، فيأخذون من سيقبضون عليهم من قطاع الطرق إلى السجن الخاص بهما عند النقطة (هـ) .

ملاحظات :

١ ـ يكون الأسر عن طريق نزع الشريط الموجود حول الذراع .

٢ ـ تنتهى اللعبة عند انتهاء الوقت المحدد ، وتفوز الطليعتان ب و حـ ـ إذا تمكنتا من أسر أفراد الطليعة (ا) .

وتفوز الطليعة (ا) إذا تمكنت من أسر أكثر من نصف عدد الطليعتين ب و حـ .

٤ ـ الطيارة

عدد اللاعبين : طليعتان .

(وقد شرحت هذه اللعبة على أساس أن عدد أفراد كل طليعة ثمانية) .

ساحة اللعبة : فى حدود ٥٠٠ متر تقريباً .

أدوات اللعبة :

١ ـ عصى كشافة بعدد كاف (عدد ٤ عصى لكل لاعب) .

٢ ـ بطاقة لكل لاعب يكتب عليها رقمه .

الزمن: ساعة ونصف .

نظام اللعبة :

١ – يرقم اللاعبون من رقم ١ إلى رقم ٧ ، ويعطى كل لاعب بطاقة عليها رقمه ، فاللاعب الأول يأخذ البطاقة التى عليها رقم ١ ، واللاعب الثانى يأخذ البطاقة التى عليها رقم ٢ ، وهكذا حتى اللاعب السابع . أما اللاعب الثامن ، فيمثل « الطيارة » .

يضع اللاعبون بطاقاتهم فى جيوبهم ، ولا يحملونها فى أيديهم حتى لا يراها خصومهم .

٢ – تحدد قاعدتان لكل طليعة ، بين كل قاعدة وأخرى حوالى ٥٠٠ متر .

٣ – يحمل كل لاعب عصا معه ، وهذه العصا تمثل « حياته » . واللاعب الأكبر رقماً يستطيع سلب حياة اللاعب الأصغر منه رقماً . فإذا قابل اللاعب الأكبر خصماً له رقمه أصغر ، لمسه ، وصاح فيه : « سلم نفسك » ، فما يكون من اللاعب الأصغر رقماً إلا أن يسلم عصاه ، ويرفع يديه إلى أعلى مستسلماً . (ويتم ذلك بالطبع بعد أن يتأكد كل منهما من رقم الآخر) .

وفى هذه الحالة يعود اللاعب المنتصر إلى قاعدته ، ومعه عصاه والعصا

التى استولى عليها ، حيث يترك العصا التى استولى عليها فى قاعدة الطليعة ، ويعود ليواصل اللعب .

أما اللاعب الآخر الذى فقد حياته (عصاه) ، فيستطيع أن يعود إلى قاعدته ليحصل على حياة أخرى (عصا أخرى) ، ويعود ليواصل اللعب .

٤ — قاعدة الطليعة لا يمكن مهاجمتها ، وعلى ذلك فهى فى مأمن من العدوان . وممنوع على أى لاعب أن يقترب من قاعدة الخصم ، إلا فى حدود ٢٥ متراً منها .

٥ — كل لاعب له عدد ٣ عصى فى القاعدة ، زيادة على العصا التى معه ، فإذا فقد العصى الأربع ، فقد حياته ، وخرج من اللعبة .

٦ — اللاعب الأكبر رقماً يأسر الأصغر منه ، أى أن رقم ٧ يأسر الأرقام ٦ ، ٥ ، ٤ ، ٣ ، ٢ فيما عدا رقم (١) ، ورقم ٦ يأسر ٥ ، ٤ ، ٣ ، ٢ ، ١ . . . وهكذا .

ولكن رقم ١ يستطيع أن يأسر رقم ٧ ؛ ولذلك فرقم (١) يعتبر قوياً ، بالرغم من أنه فى حاجة إلى حماية ، لأنه يستطيع أن يأسر أكبر قوة فى الطليعة ، وهو رقم ٧ ، وفى نفس الوقت يمكن أسره بمن هو أكبر منه رقماً فيما عدا رقم ٧ .

٧ — ومن هنا يتبين أن اللاعبين ذوى الأرقام الصغيرة عليهم أن يكونوا فى منتهى الحذر ، حتى يكونوا فى مأمن من الأسر .

٨ – عندما تبدأ اللعبة ، سيحاول لاعبو كل طليعة فى أول الأمر التعرف على أرقام خصومهم بلمسهم ، وإيقافهم ، وهذه المحاولة كى يأخذ أفراد كل طليعة حذرهم بعد ذلك . عندما يرى لاعب رقمه صغير لاعباً أكبر منه رقماً ، فيحاول أن يبتعد عنه مسرعاً ، ويختفى من طريقه .

وهذا بالطبع سيؤدى إلى التضحية ببعض اللاعبين فى أول الأمر ، ولكن الطليعة التى ستتمكن من اكتشاف أرقام خصومها أولاً ، ستكون فرصتها أكثر فى الفوز .

٩ – إذا أوقف لاعب أحد خصومه ، وتبين أنهما متساويان فى الرقم ، فلا يفقد أحد منهما حياته .

١٠ – لا يسمح بأسر أكثر من « عصا » واحدة فى كل مرة .

وإذا استطاع لاعب أن يأسر أى « عصا » ، ويعود بها مع عصاه إلى قاعدة الطليعة ، فيمكن لأحد الخصوم ممن يحمل رقماً أكبر من رقمه أن يوقفه ، ويستعيد منه « العصا » التى كان قد أسرها .

١١ – لا يسمح مطلقاً بتغيير أرقام اللاعبين فى أثناء سير اللعبة ، كما أن اللاعبين الذين فقدوا حياتهم لا يستطيعون إعطاء عصيهم لغيرهم .

١٢ – اللاعب الذى يمثل « الطيارة » لا يأسر ولا يؤسر ؛ ولكنه يقوم بدور هام فى اللعبة ، فيجب أن يكون على جانب كبير من

النشاط والمهارة ، فيحاول أن يتعرف على أرقام الخصوم بأسرع
وقت ممكن .

وعليه أن يكون على اتصال دائم بأفراد طليعته، ليحذر أى فرد منهم إذا أحس أنه مقبل على خطر؛ كما أنه يستطيع أن يسارع لإخطار لاعب من زملائه بمكان أحد الخصوم يكون رقمه أصغر من رقم زميله هذا .

١٣ – يكون لهذه اللعبة ٣ حكام؛ يقف أحدهم فى وسط الساحة ليشرف على سير اللعبة ، ويقف الثانى عند إحدى القاعدتين ، ويقف الثالث عند القاعدة الثانية .

ملاحظة :

ربما يجد اللاعبون بعض الصعوبة عند بدء اللعبة ، ولكنهم بعد أن يندمجوا فيها ، سيجدون أنها شيقة ومسلية للغاية ، ولذلك يحسن بالقائد أن يكررها على فترات .

٥ – تدمير مواصلات العدو

أدوات اللعبة :

– حبال (لعمل عقد) بقدر نصف عدد اللاعبين .

– شرائط من ورق أبيض وأصفر ودبابيس .

نظام اللعبة :

يعتبر تدمير مواصلات العدو من أهم الأعمال التى يقوم بها الجيش المنتصر ، وفى هذه اللعبة يختار طريق يمتد عليه بعض أعمدة التلغراف أو التليفون ، ويقسم اللاعبون إلى فريقين .

فريق المهاجمين :

ومهمته تدمير مواصلات العدو ، ويكون ذلك بربط كل عمود من أعمدة التلغراف أو التليفون فى المكان المحدد للعبة (بربطة الوتد) وذلك بالحبال التى تكون معدة معهم لهذا الغرض ، ويتميز أفراد هذا الفريق بأن يضع كل فرد من أفراده شريطاً من الورق الأبيض مثبتاً به دبوس حول ذراعه الأيمن .

فريق المدافعين :

ويتميز هذا الفريق بأن يضع كل فرد من أفراده شريطاً من الورق الأسود مثبتاً بدبوس على ذراعه الأيمن .

ومهمة هذا الفريق الدفاع عن أعمدة التلغراف ، ومحاولة منع المهاجمين من الاستيلاء على هذه الأعمدة بربط حبالهم حولها .

ويختار قائد لكل فريق من الفريقين لوضع خطة الهجوم والدفاع .

وتدور المعركة بين الفريقين ، فيحاول فريق المهاجمين ربط كل عمود بالربطة الوتدية قبل أن يتمكن المدافعون من قتلهم (وذلك بنزع الشرائط البيضاء من على أذرعهم) ، ويلاحظ أن كل من ينزع الشريط من ذراعه يخرج من اللعبة ، كما أن كل ربطة توضع حول عمود لا يجوز فكها .

وفى نهاية الوقت المحدد للعبة ، تحسب النقط للفريقين على الوجه التالى :

- تحسب نقطتان للفريق عن كل فرد أسره من الفريق الآخر (أى تعد الشرائط التى استطاع كل فريق انتزاعها) .
- تحسب نقطتان عن كل عمود تم الاستيلاء عليه ، والفريق الفائز هو الذى يحصل على أكثر النقط .

٦ - الاستيلاء على الذخيرة

أدوات اللعبة :

- شرائط من الصوف الأحمر والأصفر بقدر عدد اللاعبين .
- مجموعة من الأوتاد (فى حدود عشرة لكل فريق) .

نظام اللعبة :

يقسم اللاعبون إلى فريقين :

الفريق الأحمر : ويلف كل فرد من هذا الفريق شريطين أحمرين ، أحدهما حول ذراعه اليمنى ، والآخر حول ذراعه اليسرى .

الفريق الأصفر : ويلف كل فرد من هذا الفريق شريطين أصفرين ، أحدهما حول ذراعه اليمنى ، والآخر حول ذراعه اليسرى .

وتحدد ساحة اللعب بأرض فسيحة ، أو غابة واسعة مليئة بالأشجار الكثيفة ، ويقوم على جانبيها مخابئ طبيعية يختبئ فيها أفراد كل فريق .

ويشرف على سير اللعبة حكمان .

وعند بدء اللعبة يكون لاعبو كل فريق فى مخابئهم ، وعند انطلاق صفارة الحكم ، يخرج اللاعبون من مخابئهم ومعهم الأوتاد التى ستمثل الذخيرة التى يحاولون إخفاءها عن أعين خصومهم .

ويلاحظ أن يميز كل فريق ذخيرته بربط كل وتد بشريط من لونه ، فالفريق الأحمر يربط أوتاده بشرائط حمراء ، والفريق الأصفر يربط أوتاده بشرائط صفراء .

ثم يحاول كل فريق أن يغرس الأوتاد العشرة فى أماكن متفرقة بعيدة عن أعين خصومه ، ولكن داخل الأرض المحددة للعبة .

ثم تطلق صفارة ثانية بعد ربع ساعة تقريباً من الصفارة الأولى ، إيذاناً بانتهاء إخفاء الذخائر ، وبدء المعركة الفعلية ، التى يحاول فيها كل فريق الاستيلاء على ذخائر خصمه .

وفى أثناء المعركة يعمل كل فريق على قتل أكبر عدد من خصومه بالطريقة الآتية :

- إذا نزع أحد الشريطين فعنى هذا أن الجندى (اللاعب) قد أصيب بجراح ، ولا يستطيع متابعة المعركة إلا إذا وضع يده اليمنى فى جيبه حتى نهاية المعركة .
- إذا تم نزع الشريطين من أحد الجنود (أحد اللاعبين) فمعنى هذا أنه قتل ، فيخرج من اللعبة .

وتوقف اللعبة بعد مدة محددة ، أو بعد خروج لاعبى أحد الفريقين من اللعبة ، وتحسب الدرجات لكل فريق على الأساس التالى :

كل ذخيرة تكتشف يحسب لها ٥ درجات ، وكل شريط ينتزع يحسب له درجتان ، والفريق الفائز هو الذى يحصل على درجات أكثر .

٧ ـ الحارس اليقظ

أدوات اللعبة :

ـ عدد ٢٠ منديلاً أحمر من مناديل الكشافة .

ـ عدد ٢٠ منديلاً أصفر من مناديل الكشافة .

نظام اللعبة :

تختار أرض كثيرة المرتفعات والمنخفضات ، وبها أشجار كثيرة ، ويقسم اللاعبون إلى فريقين : فريق الحمر وفريق الصفر ، وتنثر المناديل الحمر والصفر داخل حدود مساحة اللعبة بدون نظام ، وبحيث يمكن أن يراها الحارسان المكلفان بحراستها : حارس الفريق الأحمر ، الذى عليه أن يحرس المناديل الحمراء ، وحارس الفريق الأصفر ، الذى عليه أن يحرس المناديل الصفراء .

عند بدء اللعبة يقف الحارسان وسط الملعب فى مكان يمكنهما من رؤية جميع المناديل . وعند إشارة البدء يتقدم لاعبو الفريقين ، ويحاول أفراد الفريق الأحمر أن يستولوا على المناديل الصفراء التى للفريق الأصفر ، كما يحاول الفريق الأصفر أن يستولى على المناديل الحمراء التى للفريق الأحمر .

فإذا رأى حارس الفريق الأحمر أحد أفراد الفريق الأصفر وهو يحاول أخذ المناديل الحمراء ناداه باسمه، وعلى اللاعب المسمى أن ينسحب فى الحال . أما إذا استطاع اللاعب أن يضع يده على المنديل قبل أن يراه الحارس، فمن حقه أخذ المنديل والعودة به ، ولا يسمح لأى لاعب بأخذ أكثر من منديل واحد .

والفريق الذى يستولى على أكبر عدد من المناديل، يكون هو الفائز .

٨ ـ سفينة العدو

أدوات اللعبة :

- علمان : لكل فريق من اللاعبين علم بلون خاص .
- قصاصات من الورق ، ودبابيس من لونين مختلفين .

نظام اللعبة :

يقسم اللاعبون إلى فريقين ، يمثل كل منهما بحارة إحدى السفن ، وتحدد على أرض اللعبة دائرتان ، تبعد كل منهما عن الأخرى مسافة كبيرة . وتمثل كل دائرة من هاتين الدائرتين سفينة كل فريق من الفريقين .

ويغرس فى وسط كل دائرة علم الفريق ، ثم يضع كل فرد من أفراد الفريقين الذين يمثلون البحارة قصاصة من الورق ، ويثبتها بدبوس على على ذراعه اليسرى ، ويميز كل فريق بلون خاص من القصاصات .

تهدف اللعبة إلى محاولة كل فريق الاستيلاء على سفينة خصمه . وذلك بالحصول على علم السفينة (وهو العلم المغروس فى الدائرة) .

وتدور المعركة بين الفريقين ، فيحاول كل فرد من فريق الوصول إلى دائرة الفريق الآخر ، دون أن يفقد حياته (وتفقد الحياة بنزع قصاصة الورق المثبتة على الذراع) .

وكل من يفقد حياته يخرج من اللعبة .

والفريق الفائز هو الذى يستولى على علم خصمه قبل الآخر .

٩ ــ طاردو اللص

نظام اللعبة :

فى خلال المخيم ، وأثناء قيام الكشافين بنشاطهم ، وانشغال كل فرد بما كلف به من عمل ، يمر القائد عليهم واحداً واحداً ، ويسر فى أذنهم قائلاً :

« هناك لص فى المخيم ، فاحذروه ! »

وخلال ذلك يكون قد اتفق مع أحد الكشافين ليقوم بدور اللص ، فيغير ملابسه ، ويغافل زملاءه ، ويستولى على أى شيء من أدوات المخيم ، ويفر به هارباً إلى مكان يكون قد اتفق مع القائد عليه .

إذا أحس أحد الكشافين بما حدث ، فعليه أن ينذر زملاءه ليهبوا إلى مطاردة اللص ، وإعادة الشيء المسروق .

وينظم رئيس فريق الكشافين خطة المطاردة ، بحيث تشمل جميع المناطق المحيطة بالمخيم .

وقد يعثر الكشافون فى أثناء بحثهم على الكشاف الذى قام بدور اللص ، ولكن العبرة هى فى العثور على الشيء المسروق وإعادته .

١٠ ـ القنابل اليدوية

أدوات اللعبة :

— كور بيضاء ، وكور حمراء ، بقدر عدد اللاعبين .
(ويلاحظ أن تكون الكور خفيفة) .

نظام اللعبة :

ينقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين فى العدد :

الفريق الأبيض : ويكون مع كل فرد من أفراد هذا الفريق كرة بيضاء .

الفريق الأحمر : ويكون مع كل فرد من أفراد هذا الفريق كرة حمراء .

يقوم أحد الفريقين بحماية قلعة أو أى نوع من أنواع الاستحكامات! وسلاحهم قنابل يدوية (الكور البيضاء) .

ويقوم أفراد الفريق الآخر بالهجوم مزودين بقنابل يدوية من نوع قنابل المدافعين (الكور الحمراء) .

يترامى الفريقان بالقنابل ، وكل من يصاب بقنبلة من الفريقين يخر على الأرض متماوتاً !

تستمر اللعبة فترة محددة ، يحسب بعدها عدد القتلى من الفريقين. والفريق الفائز هو الذى يكون قد قتل عدداً أكبر من أفراد خصمه .

وتعاد اللعبة ليكون الفريق المدافع هو المهاجم وبالعكس .

١١ – أبو الحصين !

أدوات اللعبة :

– كور خفيفة من جلد أو كور تصنع من الورق .
– شرائط صفراء .

نظام اللعبة :

١ – يختار القائد عدداً من الكشافين ليمثل كل منهم دور « أبو الحصين » (الثعلب) ، ويميزهم بشرائط صفراء .

٢ – يخرج هؤلاء ليقوموا بدور الثعالب المطاردة .

٣ – بعد ربع ساعة من خروج الثعالب ، يخرج باقى اللاعبين ، ليقوموا بدور الصيادين ، مزودين بقذائف ككرات خفيفة من جلد أوكرات من الورق ، أو أى شيء يصيب ولا يؤذى! ويبحثون عن الثعالب. وكل من يعثر من الصيادين على « أبى الحصين » . . يرميه بقذيفة ، فإذا أصابه خرج الثعلب من اللعبة .

٤ – تستمر اللعبة حتى تصاب جميع الثعالب .

١٢ ـ صيد الأسود !

أدوات اللعبة :

ـ كور تنس .

ـ ورق ودبابيس .

نظام اللعبة :

يقسم اللاعبون إلى فريقين :

فريق الأسود ، وفريق الصيادين ، وتسير اللعبة على الوجه التالى :

١ ـ عند إعطاء إشارة البدء ، يسرع الأسود فى الغابة (أى الأرض الفسيحة التى ستقام عليها اللعبة) .

٢ ـ بعد ربع ساعة يخرج الصيادون فى إثرهم ، ومع كل واحد من هؤلاء الصيادين كرتان من كرات التنس ، وعلى ظهره ورقة كبيرة مثبتة بدبوس مكتوب عليها اسمه .

٣ ـ عندما يرى صياد أسداً يرميه بكرة ، فإذا أصابه خرج الأسد من اللعبة ، وإن لم يصبه ، يرميه بالكرة الأخرى ، فإذا أصابه يخرج من اللعبة (أى الأسد) ، أما إذا تمكن الأسد من قراءة اسم

الصياد ، ناداه به ! وعندئذ يعد أن الأسد قد افترس الصياد ، ويخرج الصياد من اللعبة .

٤ ـ تستمر اللعبة مدة يحددها القائد ، وبعد انقضائها يصفر صفرة واحدة فتتوقف . ويقوم القائد بإحصاء الصيادين والأسود الباقين على قيد الحياة .

ويفوز الفريق الذى يبقى عدد من أفراده على قيد الحياة أكثر من الفريق الآخر .

١٣ ـ صيد الأرانب !

أدوات اللعبة :

ـ عدد ٢٠ شريطاً أبيض .
ـ عدد ٢٠ شريطاً أسود .

نظام اللعبة :

تحدد ساحة اللعبة فى أرض مستطيلة الشكل ، لا يقل طولها عن ١٠٠ متر ، وعرضها عن ٤٠ متراً ، ويقسم اللاعبون إلى فريقين : فريق « البيض » وفريق « السود » ويضع فريق « البيض » سلة بها

الشرائط البيض داخل دائرة فى أحد طرفى الأرض ، ويضع فريق « السود » سلة بها الشرائط السود داخل دائرة فى الطرف الآخر من الأرض ، ويقف خمسة من الحرس من كل فريق على محيط الدائرة لحراسة السلة ، وممنوع على هؤلاء الحراس أن يتركوا أماكنهم على محيط الدائرة ، بمعنى أنه إذا غافلهم أحد الأعداء ودخل الدائرة فلا يستطيعون أن يمسوه بسوء ، ولكن إذا تمكنوا من لمسه — وهم وقوف على محيط الدائرة — سواء عند دخوله أو خروجه فلهم الحق عندئذ فى أخذه أسيراً .

وعلى اللاعبين من الفريقين غير الحراس أن ينطلقوا نحو دائرة الخصوم محاولين الوصول إلى السلة لاقتناص الأرانب التى تمثلها الشرائط ، فإذا أفلح أحدهم فى اقتناص شريط (ولا يسمح لأى لاعب باقتناص أكثر من شريط واحد) عاد به نحو دائرة فريقه وربطه حول عصا يغرسها بجوار السلة .

وكل لاعب يمكن أسره كما قلنا إذا لمسه أحد الخصوم .

توقف اللعبة عندما يتم اقتناص أرانب أحد الفريقين ، أو بعد انتهاء الوقت المحدد ، حيث تعد الشرائط المقتنصة من كل فريق ، والفريق الفائز هو الذى يكون قد اقتنص عدداً أكثر .

١٤ ـ قتال الديوك !

أدوات اللعبة :

شرائط من الصوف الأحمر والأسود ، طول كل منها ٢٠ سم تقريباً لكل لاعب .

نظام اللعبة :

ينقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين فى العدد :

الفريق الأحمر : ويربط كل فرد من أفراد هذا الفريق شريطاً من الصوف الأحمر حول ذراعه اليمنى .

والفريق الأسود : ويربط كل فرد من أفراد هذا الفريق ــ شريطاً من الصوف الأسود حول ذراعه اليمنى .

وعند بدء اللعبة ينتشر اللاعبون من الفريقين فى المنطقة المحددة للعبة ، ويحاول كل فرد من فريق أن يقتل أحد أفراد الفريق الآخر ، وذلك بانتزاع الشريط الموجود حول ذراعه .

ويحظر على فردين من فريق واحد الانقضاض على فرد واحد من الفريق الثانى .

بعد مضى الوقت المحدد ، يحسب عدد القتلى من كل فريق ، والفريق الفائز هو الذى يكون قد قتل عدداً أكبر من خصمه .

١٥ ـ القرود !

أدوات اللعبة :

كور تنس خفيفة بقدر عدد نصف اللاعبين .

نظام اللعبة :

يختار لهذه اللعبة أرض فسيحة مليئة بالأشجار المرتفعة الكثيفة ، ويقسم اللاعبون إلى فريقين : فريق الصيادين ، وفريق القرود .

يكون مع كل صياد بندقيته التى سيحاول أن يصطاد بها القرود ، وهذه البندقية تتمثل فى كرة تنس خفيفة .

عند بدء اللعبة ، ينتشر فريق القرود خارج المخيم ، ويعمل كل قرد على اختيار إحدى الأشجار ويتسلقها ، ويحاول أن يتخذ لنفسه مخبأ بين أغصانها .

بعد خروج فريق القرود بحوالى عشرين دقيقة ، يتبعهم فريق الصيادين ، ويحاول كل صياد أن يصطاد أحد القرود ، وذلك بإصابته بالكرة . وكل صياد له ثلاث محاولات ، فإن فشل فى إصابة القرد بالكرة فى هذه المرات الثلاث ، فإنه يعود إلى المخيم ، وكذلك إذا قذف الكرة

واستطاع القرد أن يلتقطها بإحدى يديه ، فيعتبر الصياد هو الذى أُسر ويعود إلى المخيم . وعلى ذلك فلكى يعتبر الصياد فائزاً ويصطاد القرد ، فلابد أن يتمكن من إصابته بالكرة ، فى أى جزء من جسمه ، دون أن يمكنه من التقاطها بيديه .

بعد مدة معينة ، يحصى عدد من تم اصطيادهم من القرود ، وتعاد اللعبة بأن يأخذ فريق القرود دور الصيادين وبالعكس .

ويحصى عدد من تم اصطيادهم فى هذه الحالة ، والفريق الفائز هو من تمكن من اصطياد عدد أكبر .

١٦ ـ ملك النمور !

أدوات اللعبة :

شرائط ملونة للفها حول أذرع اللاعبين .

نظام اللعبة :

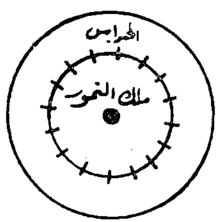
يختار أحد الكشافين ليقوم بدور « ملك النمور » ويرمز إلى الخطوط التى تملأ جسمه بعدة شرائط ملونة تلف على ذراعيه .

ويختار بعض الكشافين ليمثلوا « النمور » التى ستتولى حراسة ملكهم ،

ويلف كل كشاف ذراعه اليمنى بشريط أحمر .

تبدأ اللعبة بأن يقف « ملك النمور » فى وسط دائرة ، ويقف على محيطها « النمور » التى ستتولى حراسته بطريقة لا تمكن أعداء « ملك النمور » من الوصول إليه .

ويتميز أعداء ملك النمور ، (وهم باقى الكشافين بعد أن تم اختيار واحد منهم ليكون ملكاً واختيار أقل من النصف ليكونوا نموراً يتولون الحراسة . .) بأن تلف حول أذرعهم أشرطة صفراء ، ويحاولون دخول الدائرة دون أن تخطف الأشرطة التى حول أذرعهم ، علماً بأنه لا يسمح للنمور « الحراس » بأن تتعدى محيط الدائرة الثانية التى تبعد عن الدائرة الأولى بحوالى ٢٥ متراً .



وعند بدء اللعبة يحاول أعداء ملك النمور أن يغافلوا الحراس ويقتحموا الدائرتين حتى يصلوا إلى الملك ويصيبوه بحرابهم (أى ينتزعوا شريطاً من الشرائط الملفوفة حول ذراعيه) .

وكل لاعب ينزع الشريط الذى حول ذراعه سواء أكان من الحراس أم من أعداء ملك النمور ، يخرج من اللعبة .

وتستمر اللعبة ، حتى يستطيع الأعداء الفتك بملك النمور ، أى نزع جميع الشرائط من حول ذراعيه أو هلاك جميع الأعداء (أى بخروجهم من اللعبة بعد نزع الأشرطة من حول أذرعهم) .

https://archive.org/details/@hassan_ibrahem

الباب السادس

ألعاب اختراق الحواجز

١٧ – معركة على الكنز !

نظام اللعبة :

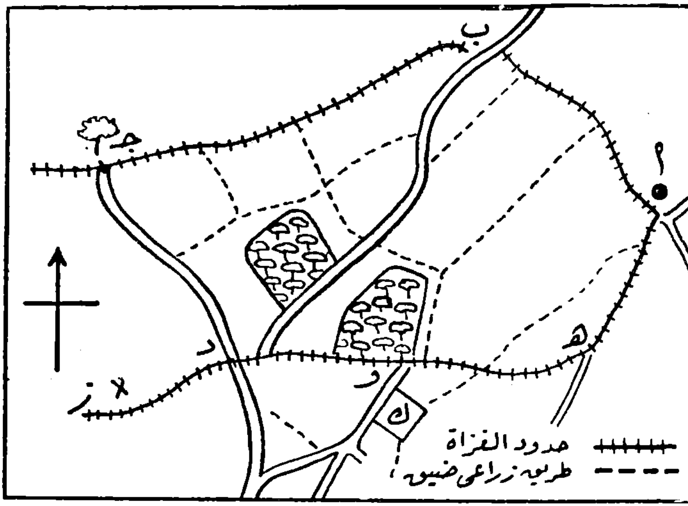
جماعة من اللصوص استولوا على بعض المسروقات ، وفيما هم يخترقون إحدى المزارع أحسوا بخطر مفاجئ ، فلم يروا بدًّا من أن يخفوا هذه المسروقات فى منطقة أمينة ، هى الموضحة فى الرسم بالرمز (ك) . . وتفرقوا طمعاً فى الحصول على صيد آخر ، وتواعدوا على اللقاء بعد ساعات فى المنطقة الموضحة فى الرسم بالرمز (ز) .

وعاد اللصوص فى الموعد المحدد ، وإذا بهم يجدون أن المنطقة محاصرة بالشرطة ، فقد تصادف مرور أحد رجال الشرطة بالقرب من اللصوص ، وهم مجتمعون ، فعرف حقيقة أمرهم ، كما عرف شيئاً عن المسروقات ، والمنطقة التى هى فيها ، وإن كان لم يعرف بالضبط موقع المخبأ (ك) . ولكنه عرف من ضمن ما عرف أن اللصوص يعتزمون نقل المسروقات من المخبأ الأول إلى قرب شجرة البلوط فى المنطقة الموضحة بالرسم بالرمز (ح) .

اللاعبون :

يمثل « اللصوص » فرقة مكونة من ثلاث طلائع ، يضعون على رءوسهم مناديل حمراء .

ويمثل « الشرطة » فرقة أخرى مكونة من ثلاث أو أربع طلائع .



مقياس الرسم ١ : ٢٠٠٠٠

(الخريطة رقم ٣)

حدود اللعبة :

الممران الضيقان ا ب ، ب ح شمالاً ، ا ه شرقاً ، والطريق ح د غرباً والممر ه د من الجنوب بالنسبة للشرطة فقط ، فهم يعلمون أن

اللصوص وضعوا لهم « كميناً » فى المنطقة الموجودة جنوبى (هـ د) وهى منطقة خطرة محرم عليهم أن يقربوها .

الأسرى :

يستطيع رجال الشرطة فقط أن يأسروا اللصوص ، ويتم الأسر بمجرد اللمس ، فما إن يقابل أحد رجال الشرطة واحداً من اللصوص ويلمسه ، حتى يقع « اللص » أسيراً فى أيدى رجال الشرطة .

ويسير معه إلى حيث يضعه فى السجن الخاص بالشرطة .

بدء المعركة :

يبدأ رجال الشرطة تحركهم من « ا » عند الساعة الثانية بعد الظهر ويبدأ اللصوص تحركهم عند الساعة الثانية وخمس دقائق من (ز) .

الخطة :

١ ـ تهدف خطة الشرطة إلى منع اللصوص من اختراق الممر هـ د والوصول إلى المخبأ « ك » .

٢ ـ كما تهدف الخطة فيما إذا نجح اللصوص من الوصول إلى المخبأ « ك » أن يمنعوهم من نقل المسروقات إلى حيث توجد شجرة البلوط فى « حـ » .

ملاحظات :

١ – غير مصرح للشرطة بالاقتراب من شجرة البلوط إلا فى حدود ٢٠٠ متر منها .

٢ – تحتوى المسروقات على ١٢ كيساً صغيراً، ويستطيع اللص أن يحمل كيساً واحداً فقط .

٣ – تنتهى المعركة الساعة السادسة والنصف ، أى بعد أربع ساعات ونصف من بدايتها، حيث يكون معلوماً لجميع المشتركين فى اللعبة أن يتجمعوا فى هذه الساعة عند شجرة البلوط .

تسجيل النتيجة :

١ – يفوز الشرطة إذا استطاعوا منع اللصوص من نقل مسروقاتهم إلى شجرة البلوط .

٢ – يفوز اللصوص إذا استطاعوا نقل ٦ أكياس من بين الـ ١٢ كيساً قبل الساعة السادسة والنصف .

١٨ ـ حرس الجمارك ![1]

عدد اللاعبين : أربع طلائع أو أكثر ، يقسم فيها اللاعبون إلى فريقين متساويين .

ساحة اللعبة : ساحة اللعبة كما هى موضحة بالخريطة (رقم ٤) تشتمل على :

١ ــ مبنى الجمارك ، ويقع عند النقطة الموضحة بالخريطة بالرمز (ا) .

٢ ــ أنزل المهربون بضائعهم عند النقطة الموضحة بالخريطة بالرمز (ب) .

٣ ــ ويعتزم هؤلاء المهربون إخفاء بضائعهم عند النقطة الموضحة بالخريطة بالرمز (حـ) .

أدوات اللعبة :

ــ شرائط صفراء وحمراء بقدر عدد اللاعبين .

ــ أكياس صغيرة حمراء (تمثل البضاعة المهربة من السفينة) .

ــ أكياس صغيرة صفراء (تمثل البضاعة الموجودة بمخازن الجمرك) .

المدة اللازمة للعبة : من ساعتين إلى ثلاث ساعات .

---

(١) هذه اللعبة تجمع بين « ألعاب الغزو » وألعاب «اختراق الحواجز» .

مجرى الحوادث :

نمى إلى علم رجال حرس الجمارك أن عصابة من المهربين استطاعت أن تقترب بسفينتها من الشاطئ ، وتفرغ ما كانت تحمله هذه السفينة من البضائع المهربة .

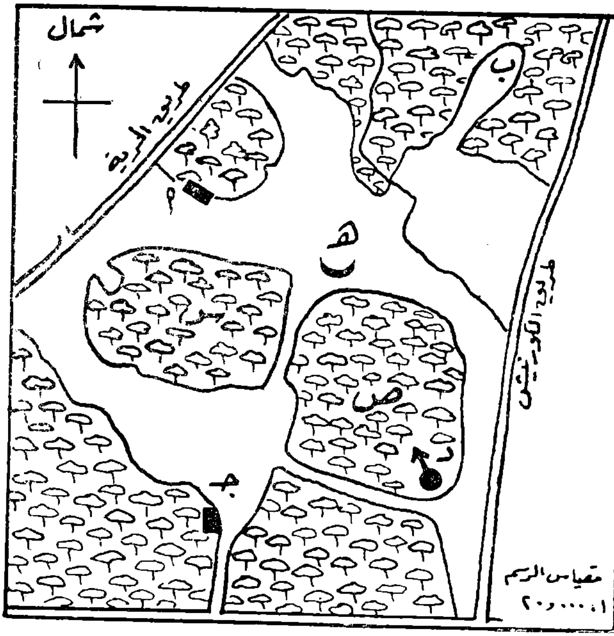
كما نمى إلى علمهم أن هذه العصابة تعتزم نقل هذه البضائع من المكان الذى أفرغوا فيه البضائع عند (ب) إلى مخبئهم الأمين عند (ح) حيث يطمئنون إلى وجود حراسة مشددة على هذه البضائع .

ولكن قائد حرس الجمارك لا يعرف بالضبط أين أنزلوا البضاعة ، ولا أين يوجد هذا المخبأ ، ولذلك أرسل بعض رجاله للاختفاء فى بعض المناطق التى يظن أن أفراد العصابة سيمرون منها .

فأرسل مجموعة يكون مهمتها الترصد للعصابة فى المنطقة (س) ومجموعة أخرى للترصد للعصابة فى المنطقة (ص) ، ومجموعة ثالثة للاستكشاف .

أما زعيم العصابة ، فقد عهد إلى بعض أفراد العصابة بحراسة البضاعة ، وباقى الأفراد كلفهم باكتشاف الطريق لتحذير العصابة من رجال الحرس .

وفى نفس الوقت الذى وضع فيه زعيم العصابة خطته لنقل البضائع المهربة من النقطة (ب) إلى النقطة (ح) رسم خطته أيضاً على أن يرسل جزءاً من أفراد العصابة للسطو على « مخازن الجمرك » والاستيلاء



(الخريطة رقم ٤)

على بعض ما فيها .

وهذه المخازن تقع بالقرب من مبنى الجمارك عند النقطة (ا) ، وبالطبع لم يترك قائد حرس الجمارك هذه المخازن بدون حراسة ، فقد وضع عليها بعض رجاله .

نظام اللعبة :

١ — يضع كل فرد من أفراد العصابة شريطاً أحمر على ذراعه اليمنى عند

الكتف ، ويضع كل رجل من رجال الحرس شريطاً أصفر .

٢ — يقتل أى فرد من الفريقين إذا نزع الخصم الشريط من على ذراعه ، ويمكن أن يعود القتيل إلى الحياة إذا ذهب عند المنطقة (هـ) حيث يجد أحد الكشافين الذين لديه مجموعة من الشرائط من اللونين ، يعطى منها لكل من نزع شريطه بعد تسجيل اسمه ، فيضع الشريط على ذراعه ويواصل اللعب .

٣ — إذا قتل أحد أفراد العصابة ، وكان معه أحد أكياس البضائع المهربة ، استولى رجال الحرس على الكيس ونقلوه إلى مخازن الجمرك عند (ا) .

ويستطيع أفراد العصابة استرداده إذا تمكنوا من حصار « مخازن الجمرك » وقتلوا الحراس المكلفين بحراستها ، أو إذا تسللوا إلى الداخل دون أن يتمكن أحد من قتلهم .

وفى هذه الحالة يواصلون خطتهم لنقل مايستولون عليه إلى مخبئهم عند (حـ) .

٤ — إذا تمكن رجال الحرس من اكتشاف مخبأ أفراد العصابة عند (حـ) يقومون بنقل ما يجدونه من بضائع مهربة إلى مخازن الجمرك عند (ا) مع اتخاذ الحيطة التامة عند سيرهم حتى لا يقابلهم الأعداء فى الطريق .

٥ — أى فرد من الفريقين يقتل لا يسمح له بحمل « كيس » من البضاعة

كما لا يسمح له بطبيعة الحال بقتل أى خصم له .

وأول ما يفعله أن يسرع إلى النقطة (هـ) لاستعادة حياته .

٦ ــ مخازن الجمرك تقع فى مركز دائرة يبلغ نصف قطرها ٢٥ متراً ، ورجال الحرس المكلفون بالحراسة يقفون على محيط هذه الدائرة .

وإذا استطاع أحد أفراد العصابة التسلل داخل محيط هذه الدائرة دون أن يقتل ، فإنه يصبح فى مأمن من القتل .

ولكن يستطيع رجال الحرس انتظار خروجه وهو محمل بالبضائع ليقتلوه (بعد أن يجتاز حدود هذه الدائرة) ويعيدوا البضائع إلى المخزن.

٧ ــ تجرى المعركة داخل الحدود الموضحة بالخريطة ، ويحدها شرقاً طريق الكورنيش ، وغرباً طريق الحرية .

٨ ــ يفوز رجال العصابة إذا كانوا عند نهاية المدة المقررة قد تمكنوا من نقل ستة أكياس إلى مخبئهم فى (حـ) ، ويفوز رجال الحرس ، إذا كانوا لم يمكنوا أفراد العصابة من نقل هذه الأكياس الستة .

٩ ــ فى حالة تعادل الكفتين ، يحسب عدد من تم قتلهم من كل فريق ، والفريق الذى يكون عدد قتلاه أقل يكون هو الفائز .

١٩ ــ احتلال الموقع !

عدد اللاعبين : فريقان يمثل أحدهما قبيلة « الچبواز » والآخر قبيلة « التوسكا » .

ساحة اللعبة : أرض مغطاة بالأشجار الكثيفة ، ولها حدود طبيعية واضحة المعالم .

الخريطة : انظر الخريطة رقم (٤) .

أدوات اللعبة : هيكات (خيام) صغيرة بمعداتها .

ــ عصى كشافة .

ــ أوتاد .

ــ سارية علم صغير يمكن حملها بسهولة .

ــ علم لكل فريق .

ــ شرائط من الورق الملون ، نصفها من لون أبيض لقبيلة « الچبواز » والنصف الآخر من لون أزرق لقبيلة « التوسكا » .

المدة المقررة للعبة : ساعتان .

مجرى الحوادث : اعتادت قبائل (البدو) الرحل أن ترتحل من مكان إلى آخر، حيث تجد المرعى الخصيب ، والموارد الطبيعية ، التى تيسر لها سبل العيش ، ومن هذه القبائل قبيلة «الجبواز» التى اهتدت بعد طول البحث إلى المنطقة الخصبة الموضحة بالخريطة رقم (١) بالرمز (س) ، ولم يكد يستقر بها المقام فى هذه المنطقة حتى علمت أن غريمتها قبيلة « التوسكا » التى بينهما خصومة قديمة ، تعتزم الاستيلاء على هذه المنطقة والإقامة فيها .

ولذلك فسيكون شغل رجال قبيلة «الجبواز » الشاغل أن يمنعوا قبيلة « التوسكا » من وضع علمهم فى المنطقة (س) وتثبيت أقدامهم بها .

إن أفراد قبيلة « الجبواز » سيضعون شريطاً من الورق الأبيض على كتفهم الأيمن ، وأفراد قبيلة « التوسكا » سيضعون شريطاً من الورق الأزرق على كتفهم الأيمن .

إذا استطاع أحد الخصوم أن ينزع هذا الشريط من خصمه ، فيعتبر الذى نزع شريطه جريحاً ، ولا يسمح له بمواصلة القتال ، إلا إذا ذهب إلى مركز الإسعاف عند النقطة (هـ) حيث يجد أحد الكشافين ،

الذى يستطيع أن يضمد جراحه ، ويعطيه شريطاً آخر (من نفس اللون الخاص بقبيلة الجريح) ، وبعد وضع هذا الشريط يستطيع أن يعود بعد شفائه ليواصل القتال مع أفراد قبيلته .

سيبدأ الاستعداد للمعركة عندما يتحرك أفراد قبيلة «الچبواز» ومعهم معداتهم من خيام صغيرة (هيكات) وعلم الفرقة وأعلام الطلائع . . إلخ .

وينزلون فى المنطقة (س) ويبدءون فى نصب خيامهم ، وترتيب معداتهم ، ولكن عليهم أن يسرعوا فى ذلك لأنهم ما إن استقروا فى المكان الذى اختاروه لإقامتهم ، حتى علموا بهذا الخبر الذى وقع عليهم كالصاعقة ، وهو أن خصومهم من أفراد قبيلة « التوسكا » سيحضرون فى أعقابهم ليستولوا على هذه المنطقة .

ليس أمامهم غير ربع ساعة فقط يقيمون فيها مخيمهم ويرتبون أدواتهم ويرفعون علمهم ويأخذون موقف الاستعداد لملاقاة خصومهم .

أما قبيلة « التوسكا » فيبدأ تحركها بعد (ربع ساعة) بالضبط من تحرك قبيلة « الچبواز » .

إن قبيلة «التوسكا» تتقدم ومعها سارية العلم ، ومهمتها أن تتمكن من إقامة هذه السارية لترفع عليها علمها ، وذلك فى أى جزء من المنطقة (س). مستخدمة الحبال والأوتاد ، وتحيط هذه السارية ببعض عصىّ الكشافة .

(يعمل الترتيب على أن تتم عملية إقامة السارية بمنتهى السرعة، حيث تغرس السارية فى الأرض، ويكون مربوط بها ثلاثة حبال ، ويقوم ثلاثة أفراد بدق ثلاثة أوتاد فى الحال ، وتثبيت هذه الحبال فيها ، كما يكون هناك خمسة أفراد آخرون مع كل منهم عصا كشافة يثبتها فى الأرض حول السارية ، ويرفع علم القبيلة) .

إذا استطاعت قبيلة « التوسكا » أن تقيم السارية بهذه الطريقة ، فلا يستطيع الخصوم أن يمسوا العلم أو أى شىء من المعدات الخاصة به مما تمتلكه قبيلة « التوسكا » لأن تقاليد القبيلتين تمنع أى فرد من إحدى القبيلتين من السطو أو الاستيلاء على أى شىء يخص القبيلة الأخرى .

وعلى ذلك فيمكن لأفراد قبيلة « الچبواز » أن يقتلوا أفراد قبيلة « التوسكا» فى أثناء قيامهم بتثبيت العلم، فإذا تمكنوا من ذلك ، يذهب القتلى ومعهم معدات رفع العلم إلى منطقة الإسعاف فى (هـ) حيث يستعيدون حياتهم ، ويحاولون العودة لإقامة علمهم فى أى مكان آخر .

أما فى حالة ما إذا تمكن أفراد قبيلة « التوسكا » من إقامة العلم ، فتكون مهمتهم حراسة العلم، ومحاولة قتل جميع من يقترب منهم من أفراد قبيلة « الچبواز » . وهكذا تسير المعركة، فإن تمكن أفراد « الچبواز » من قتل جميع حراس العلم من قبيلة « التوسكا » حمل هؤلاء معدات علمهم ليستعيدوا حياتهم ويعودوا لمواصلة المعركة .

ملاحظات :

محظور على أى فرد من قبيلة « الجبواز » أن يتخطى حدود المنطقة (س) إلا إذا قتل، وذهب لاستعادة حياته من (هـ) وعلى ذلك فلا يسمح له بقتل أحد من خصومه إلا إذا دخل المنطقة (س) فقط .

نتيجة المعركة :

تفوز قبيلة « الجبواز » إذا استطاعت أن تمنع قبيلة « التوسكا » من إقامة علمها داخل المنطقة (س) خلال المدة المحددة .

وتفوز قبيلة « التوسكا » إذا استطاعت ذلك .

٢٠ ـ السندباد البحرى !

(هذه اللعبة تجمع بين ألعاب الغزو ، وألعاب اختراق الحواجز ، والبحث عن الكنز) .

عدد اللاعبين : أربع طلائع .

ساحة اللعبة : انظر الخريطة رقم ٤ .

أدوات اللعبة :

١ – كنز (ويمكن أن يمثل بصندوق صغير من الخشب عليه شارة الكشافة ، وداخله علم الفرقة) ويخفى القائد هذا الكنز فى مكان محدد قبل بدء اللعبة .

٢ – مناديل كشافة (تستخدم مناديل الفرقة) .

٣ – ورق مقوى . . يعمل منه سيوف .

الزمن المحدد للعبة : من ساعتين إلى ساعتين ونصف.

مجرى الحوادث :

روى « السندباد البحرى » أنه فى إحدى رحلاته الشائقة ، بينما كان يجوس مع بعض رجاله خلال إحدى الجزر ، وجد نفسه على حافة واد فسيح ، به حدائق وبساتين ، وفواكه وثمار ، وينابيع جارية ، ومياه متدفقة ، وعلى بعد غير قليل من هذا الوادى غابات واسعة بها أشجار كثيفة .

وتعرف السندباد إلى سكان هذه الجزيرة ، ففرحوا به وأكرموه ، ورغبوه فى الإقامة بينهم . وطابت له الحياة فى تلك البلاد ، وعاش فيها محبوباً مكرماً .

وسمع السندباد سكان الجزيرة يتحدثون عن الغابات الواسعة المحيطة

بالجزيرة ، وما تتناوله الأخبار عن « أرض الكنوز » الموجودة فى المنطقة الجنوبية الشرقية من هذه الغابات ، والتى يؤكد الناس وجود كنز من الذهب فيها ، ولكن أهل هذه الجزيرة يخشون هذه المنطقة لما يوجد بها من وحوش ضارية مفترسة .

ويقولون إنه ما من شخص ذهب إليها وعاد منها .

وشاقت هذه الأخبار « السندباد » الذى يحب المغامرات ، وصمم على الذهاب إلى « أرض الكنوز » للبحث عن الكنز .

ولم تمض أيام إلا وقد استعد السندباد للرحيل ، وأخذ رجاله الأشداء ومعه جميع المعدات التى قد يحتاج إليها فى هذه الرحلة .

وكان بعض « الأشرار » فى الجزيرة قد تسامعوا بما أقدم عليه « السندباد» فطمعوا فى الحصول على هذا الكنز ، وشدوا رحالهم ، وخرجوا وراءه متخفين .

ولكن « السندباد » كان حريصاً وماكراً ، فأحس بما يدبره هؤلاء الأشرار ، وحاول أن يضللهم حتى لا يقتفوا أثره .

وبعد رحلة شاقة استطاع « السندباد » أن يصل إلى أرض الكنوز فيقيم فيها خيامه ، ويبدأ عمليات الحفر والتنقيب .

وفى هذه الأثناء كان « الأشرار » يحاولون اقتفاء أثر السندباد ورجاله . علهم يستطيعون أن يستولوا على الكنز .

واستمر رجال السندباد يعملون بجد ونشاط ، وبينما كان أحد الرجال

يهوى بفأسه فى الأرض إذا بها ترتطم بشىء صلب ، إنها كتلة كبيرة من المعدن الأصفر ! ما هذا ؟ إنها من الذهب الخالص ! إنها الكنز المنشود !

لقد غمرت الفرحة رجال السندباد ، فأخذوا يغنون و يرقصون ، وسمع الأشرار الغناء ، فأرسلوا من يستكشف الخبر ، وعرف الأشرار ما كان من أمر عثور « السندباد » على الكنز .

كما عرف « السندباد » بوجود الأشرار غير بعيد عنه .

و بينما كان رجال السندباد فى نشوة الفرح ، كان أحد الأشرار يتسقط أخبارهم ، ويتسمع لحديثهم ، فعرف أنهم يعتزمون نقل هذا الكنز إلى المدينة خوفاً من هجوم الأشرار عليهم ، واغتصاب الكنز منهم .

و بعد ساعات قليلة ، كان الأشرار يبدءون فى تنظيم عملية الهجوم على رجال السندباد . .

فماذا كانت النتيجة ؟

نظام اللعبة :

١ — تمثل الجزيرة بالخريطة رقم ٤ .

٢ — تقوم طليعتان بتمثيل « رجال السندباد » فير بطون رءوسهم بمناديل الكشافة .

كما تقوم الطليعتان الأخريان بتمثيل « الأشرار » وهؤلاء يمسكون

بأيديهم سيوفاً (تصنع من الورق المقوى) .

٣ — يبدأ « رجال السندباد» رحلتهم من الموقع (ا) حيث يكون الأشرار في المنطقة (س) يراقبون تحركات « السندباد » .

٤ — ولكن « الأشرار » لا يبدءون تحركهم من المنطقة « س » إلا بعد تحرك « السندباد و رجاله » بنصف ساعة .

٥ — إن أرض الكنوز تمثلها المنطقة (ص) ، والكنز سيخبأ عند النقطة (د) ، (وهذا الكنز سيضعه قائد الفرقة ومساعدوه قبل اللعبة) وسيعطى القائد رسالة توجه الطليعتين اللتين تمثلان « رجال السندباد » إلى موضع الكنز .

٦ — أما الأشرار فلا يعرفون مكان الكنز ، هم يعرفون فقط أنه في أرض الكنوز ، وهم لن يخرجوا وراء « رجال السندباد » مباشرة بحيث يستطيعون رؤيتهم ، ولكنهم سيخرجون بعد تحرك رجال السندباد بحوالى نصف ساعة كما قلنا ، ولذلك فليس أمامهم إلا أن يقتفوا آثارهم .

٧ — عندما يعثر (رجال السندباد) على الكنز ، سيقيمون حفلة سمر ابتهاجاً بعثورهم على الكنز فيرقصون و يغنون ، و يهللون فرحاً وطرباً ، و يستمرون في لهوهم حوالى نصف ساعة .

٨ — لقد بدأ « السندباد » يحذر رجاله من أن يكون الأشرار قد عرفوا مكانهم ، ويخشى أن يهاجموهم ، وهو لذلك قد اجتمع بهم ليضع

معهم خطة تضمن نقل الكنز إلى مقرهم الأمين فى (ا) .

٩ ــ إنه يفكر فى إحضار صندوقين آخرين يشبهان الصندوق الحقيقى الذى به الكنز ، ولكن ليس عليهما شارة الكشافة ، ولا بداخلهما العلم . (يعد هذان الصندوقان من قبل، ولا يعرف بهما طليعتا الأشرار) ، ويفكر فى أن يرسل كل صندوق منهما مع بعض رجاله فى طريق ، لتضليل الأشرار حتى يصرفهم عن الكنز الحقيقى الذى يكون قد أعد لنقله عن طريق ثالث بعد إرسال الصندوقين الأولين .

١٠ ــ إن الأشرار سيبذلون كل جهودهم للاستيلاء على الكنز بأية وسيلة ، ولا يمكنون رجال السندباد من العودة بهذا الكنز إلى (ا) .

١١ ــ يمكن قتل أى رجل من رجال السندباد بنزع المنديل من على رأسه والاستيلاء عليه .

كما يمكن قتل أى رجل من الأشرار بسحب السيف من يده وتحطيمه .

وأى فرد يقتل من الفريقين يخرج من اللعبة .

١٢ ــ تذكر أن « رجال السندباد » كانوا رجالاً شرفاء .

وحتى « الأشرار » كان فيهم شهامة ، لأنهم كانوا يهدفون أولاً وأخيراً إلى الحصول على الكنز ولم يكن هدفهم إيذاء أحد .

ولذلك كانت المعركة بينهم معركة شريفة .

٢١ ـ لقاء الأعداء

أدوات اللعبة :

لوحات كبيرة تعلق على الصدر ، ويكتب على كل لوحة عدد مكون من ثلاثة أرقام .

نظام اللعبة :

يحسن أن تتم هذه اللعبة بين قريتين المسافة بينهما حوالى خمسة كيلو مترات .

ويقسم اللاعبون إلى فريقين ، ويستعد كل لاعب من كل فريق بلوحة ليعلقها على صدره يكتب عليها عدد مكون من ثلاثة أرقام، ويميزه هذا العدد عن غيره من اللاعبين الآخرين .

عند بدء اللعبة يوجه القائد كل فريق إلى إحدى القريتين ، ولا تكون اللوحات معلقة على صدورهم فى الذهاب .

وعند وقت محدد يكون القائد مطمئنًّا إلى أن الفريقين قد وصلا إلى القريتين واستراحا فيها قليلا ، يبدأ كل فريق فى الاتجاه من القرية الأولى إلى القرية الثانية فى طريق واحد (باتجاهين متضادين بالطبع ، بحيث

يفترض أن يلتقيا فى هذه الطريق ، ويحسن بهذه المناسبة ألا تكون الطريق مستوية ، بل يحسن أن تكون طريقاً كثيرة الالتواء ، كثيرة الأشجار والمخابئ الطبيعية) .

وعند بدء السير يضع كل لاعب اللوحة التى عليها العدد الذى يرمز إليه على صدره ، وبعد أن يتقدم بكل فريق السير ويشعرون بأنهم كادوا يلتقون بالفريق الثانى ، يحاول كل لاعب أن يتفنن فى التخفى حتى لا يقع بصر الأعداء عليه ، فله أن يتسلق شجرة ، أو يختبئ وراء ساقية ، أو يختبئ فى حقل ذرة .

وهكذا .. يحاول لاعبو كل فريق أن يختفوا عن أعين الفريق الآخر ، وفى نفس الوقت يعملون من ناحيتهم على اكتشاف مواقع أعدائهم ورؤية أكبر عدد من « الأعداد » التى على صدورهم . وكل من يقع بصره على « عدد » من أعداد العدو يسجله فى ورقة لديه .

بعد انتهاء المدة التى يحددها القائد للعبة يعود الفريقان : ويعد القائد الأعداد التى سجلت من كل فريق .

والفريق الفائز هو الذى استطاع أن يسجل أعداداً أكثر من الفريق الآخر .

٢٢ – جيش العدو

أدوات اللعبة :

– أعلام سيمافور أو مورس .
– صفارات الكشافين .

نظام اللعبة :

تخرج طليعة من المخيم ، وتتجه إلى أى مكان تختاره ، محاولة ألا تترك وراءها أى أثر ، وهى تجدّ فى السير لأن هناك عدوًّا سيلاحقها ، حتى تصل إلى مكان تختاره ، وتقيم فيه بعيداً عن الأعين . بعد حوالى ربع ساعة من خروج الطليعة الأولى ، تخرج الطليعة الثانية ، وهى طلائع جيش العدو .

وتحاول أن تكشف خط سير الطليعة الأولى ، فهى لذلك تقسم نفسها إلى أزواج ، يأخذ كل زوج طريقه فى اتجاه معين ، ومع كل زوج من الكشافين أعلام سيمافور وأعلام مورس ، وصفارات الكشافة .

وبعد ربع ساعة أخرى من خروج الطليعة الثانية ، تخرج الطليعة الثالثة وهى تمثل جيش العدو ، الذى يريد أن يعرف مكان العدو (مكان الطليعة الأولى) .

ويكون مع أفراد هذه الطليعة أيضاً أعلام السيمافور والمورس ، وصفارات الكشافة .

والمفروض أن أفراد الطليعة الثانية التى تمثل طلائع جيش العدو ، إذا اهتدوا إلى خط سير الطليعة الأولى يحاولون الاتصال بالطليعة الثالثة ، (جيش العدو) أو بإخوانهم من أفراد الطليعة الثانية ، ويكون هذا الاتصال عن طريق أعلام السيمافور أو المورس ، أو إشارات المورس بالصفارة ، وبالطبع يكون قد تم قبل خروجهم من المخيم الاتفاق على طريقة هذا الاتصال ووسائله .

قد يحدث أن الطليعة الأولى تكتشف أن الأعداء قد عرفوا مكانها ، ولذلك فلها أن تغير هذا المكان ، وفى نفس الوقت يراعى أفراد الطليعتين الأخريين أن ينظموا وسائل الاتصال بينهم بعيداً عن أفراد الطليعة الأولى .

وإذا تمكن أفراد الطليعتين الثانية والثالثة بعد المدة المحددة من الوصول إلى مكان الطليعة الأولى أسروها ، واعتبرت الطليعتان الثانية والثالثة فائزتين .

وإذا لم يتمكن أفراد الطليعتين الثانية والثالثة من الوصول بعد المدة المحددة إلى مكان الطليعة الأولى ، اعتبرت الطليعة الأولى هى الفائزة .

ويمكن إعادة اللعبة بتغيير الأدوار .

٢٣ ـ المتسللون

نظام اللعبة :

يخرج أفراد إحدى الطلائع من المخيم ، وتعطى لهم تعليمات بأنهم سيذهبون فى مهمة خطيرة ويعودون ، وعند عودتهم يجب أن يكونوا فى منتهى الحذر ؛ لأن الأعداء سيحاصرون المعسكر ، ويحاولون منعهم من الوصول إليه .

بعد خروج هذه الطليعة بحوالى ساعة تكون قد درست فيها جميع مسالك الطرق الموجودة حول المخيم والمؤدية إليه ، تخرج الثلاث طلائع الباقية . كل طليعة يقودها عريفها . وجميع الطلائع تحت إمرة العريف الأول .

وتنظم هذه الطلائع نفسها حتى تحيط بجميع جوانب المخيم كى لا تسمح لأى متسلل بالدخول إليه ، ولكن يراعى أن يكون هذا السياج فى محيط دائرة يبعد عن المخيم بما لا يقل عن ٢٠٠ متر تقريباً (بفرض أن المخيم يقع فى مركز هذه الدائرة) .

فإذا حاول أى فرد من الطليعة الأولى التسلل ، حاول الأعداء القبض عليه ، وربط رجليه بمنديل بالعقدة الأفقية ، وإبقاءه أسيراً ، وإذا تمكن هذا الفرد من التسلل ، فإنه يذهب إلى المخيم فى انتظار زملائه .

تنتهى اللعبة بعد مضى الوقت المحدد ، فإذا نجحت الطلائع الثلاث

فى القبض على أفراد الطليعة المتسللة ، اعتبرت فائزة ، وإذا نجح أكثر من نصف أفراد الطليعة الأولى فى التسلل اعتبرت هى الفائزة .

ويمكن إعادة اللعبة بتغيير الأدوار .

٢٤ ـ فرقة الفدائيين

عدد اللاعبين : ثلاث فرق .

زمن اللعبة : ساعتان .

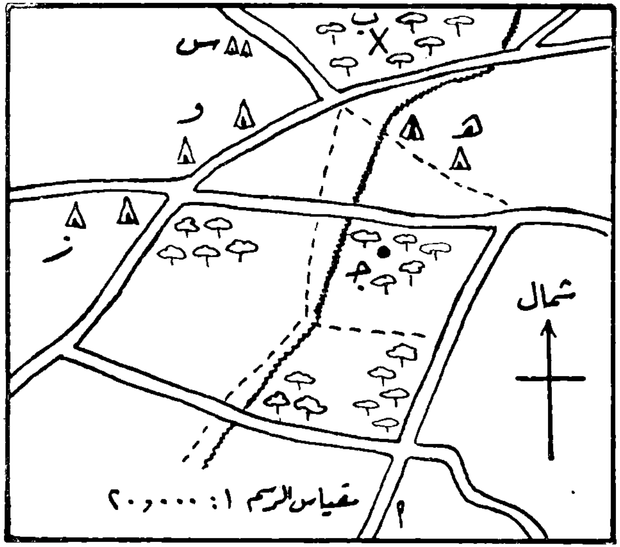
أدوات اللعبة :

شرائط حمراء تثبت على الذراع اليمنى لفرقة الفدائيين وشرائط صفراء تثبت على الذراع اليمنى لفرقة الأعداء .

(انظر الخريطة رقم ٥) .

نظام اللعبة :

١ ـ فرقة من الفدائيين موجودة عند النقطة (ا) تريد أن تتقدم بمعداتها حتى تصل إلى النقطة (ب) حتى تكون قريبة من مواقع العدو حيث تستطيع أن تدمر منشآته بسهولة ، ويتميز أفراد هذه الفرقة



(الخريطة رقم ٥)

بما يضعونه من شرائط حمراء حول أذرعهم .

٢ ـ الفرقتان الأخريان تمثلان جيش العدو ، وقد وزع أفراده على ثلاثة مواقع عند النقط ، ه ، و ، ز ، ويميز أفرادها بوضع أشرطة صفراء حول أذرعهم .

٣ ـ القيادة العامة لجيش العدو موجودة عند النقطة (س) حيث يوجد قائد الجيش ومعه بعض المساعدين ، وطليعة من الاحتياطي وتكون هذه القيادة على اتصال دائم بمواقع الجيش فى ه ، و ، ز بمختلف

وسائل الاتصال (السيمافور – المورس) ومن هذه الوسائل بعض أفراد المخابرات الذين يكونون على اتصال دائم بهذه المواقع ، لإرسال نجدات من جنود الاحتياطى للمواقع المحتاجة .

٤ – يوجد عند النقطة (حـ) مركز الهلال الأحمر (به اثنان من الكشافين) فمن يؤسر من فرقة الفدائيين ، أو فرق العدو ، يؤتى به إلى هذا المركز حيث يتم تبادل الأسرى على أساس كل واحد فدائى باثنين من العدو .

٥ – يوجد لدى الفدائيين عشرة أكياس صغيرة تمثل معداتهم ، ومطلوب منهم نقلها من ا إلى ب ولا يسمح للفدائى الواحد بحمل أكثر من كيس واحد فى كل مرة .

نتيجة المعركة :

١ – يؤسر أى لاعب ينزع الشريط الملفوف حول ذراعه .

٢ – بعد أن يؤسر لاعب يساق مقبوضاً عليه إلى النقطة (حـ) .

٣ – عند النقطة (حـ) يتم تبادل الأسرى كما قلنا ، فكلما تواجد فرد من الفدائيين ، واثنان من الأعداء قام الكشافان المكلفان بالإشراف على الهلال الأحمر بإعطاء الأول شريطاً أحمر ، والاثنين الآخرين شريطين أصفرين ، وسمحا لهم بالعودة لمواصلة القتال .

٤ – يفوز فريق الفدائيين إذا تمكن من نقل ستة أكياس من العشرة إلى النقطة (ب) قبل الوقت المحدد لانتهاء المعركة .

٢٥ ـ حامل الرسالة !

نظام اللعبة :

١ ــ تخبأ رسالة فى مكان يبعد عن المخيم بنحو كيلومترين ، وتعمل علامات من علامات الكشافة السرية تهدى إلى مكانها .

٢ ــ يخرج كشاف معروف بالقوة الجسمية والذكاء وسعة الحيلة ليأتى بالرسالة مهتدياً بالعلامات السرية التى تدل عليها ، على أن يلبس منديلا ، له علامة مميزة معروفة لباقى الكشافين ، ويطلق عليه « الرسول » أو « حامل الرسالة » .

٣ ــ يختار القائد عدداً من الكشافين ، ويأمرهم بالخروج والانتشار حول المخيم مكونين دائرة نصف قطرها حوالى ٣٠٠ متر بعد خروج حامل الرسالة بنحو ربع ساعة .

٤ ــ فإذا ماعثر الرسول على الرسالة المخبأة ، يعود بها ويحاول أن يدخل المخيم ليسلمها لقائده ، مستخدماً شتى الوسائل والطرق .

٥ ــ إذا استطاع أحد الكشافين اعتراض سبيل حامل الرسالة والقبض عليه ، يأخذ منه المنديل والرسالة ، ويعد حينئذ فائزاً ، وحامل الرسالة فاشلاً .

٦ ــ تعاد اللعبة باختيار رسول آخر .

٢٦ ـ احذر عَدوّك

أدوات اللعبة :

– لوحات صغيرة تعلق على الصدر ، ويكتب على كل لوحة عدد من ثلاثة أرقام .

– شرائط من لونين ودبابيس .

نظام اللعبة :

يقسم اللاعبون إلى فريقين ، ويضع لاعبو كل فريق شرائط من أى لون يختارونه يثبتونها بدبابيس حول أذرعهم .

كما يعلق كل لاعب لوحة صغيرة على صدره مكتوباً عليها عدد مكون من ثلاثة أرقام (مع ملاحظة أن يختلف كل عدد عن الآخر) .

يحسن أن تتم اللعبة فى أرض مضرسة كثيرة الأشجار .

ويتخذ الفريق الثانى مكاناً له حصيناً محدداً فى هذه الأرض ، ويعتبر الفريق المدافع .

أما الفريق الأول ، فينتشر لاعبوه خارج هذا المكان ويعتبر الفريق المهاجم .

عند بدء اللعبة ، يتقدم اللاعبون نحو المكان الحصين بمنتهى الحذر ،

ويحاول كل فرد منهم ألا يقرأ أحدٌ العددَ المكتوب على لوحته .
وعلى المدافعين أن يراقبوا حركات العدو بانتباه محاولين قراءة الأعداد ، وأسر أكبر عدد ممكن من المهاجمين .
فكل فرد من الفريقين يُقرأ عدده أولاً يتم أسره .
وبعد انتهاء المدة المحددة يحصى عدد الأسرى من كل فريق ، والفريق الذى يؤسر من أفراده عدد أقل يكون هو الفائز .

٢٧ ـ الطريق المأمون

أدوات اللعبة :

دراجات

نظام اللعبة :

يقسم اللاعبون إلى فريقين ، ويتخذ الفريق الأول مكانه داخل أرض محدودة ، ويخطر أفراد هذا الفريق بأن هناك بعض الأعداء سيجتاحون هذه الأرض ، فعليهم أن يعملوا لهم كميناً يوقعونهم فيه ، ويلاحظون عند عمل الكمين أن يحذروا أن يكتشف جواسيس العدو ما يفعلون .
أما الفريق الثانى فيقسم نفسه إلى قسمين متساويين : قسم «الجواسيس» الذين ينطلقون متخفين إلى مكان الفريق الأول ، محاولين أن يستكشفوا

مواقع أعدائهم ، ويرون أين سينصبون الكمين. وعلى هؤلاء الجواسيس أن يحذروا من الوقوع فى أيدى أعدائهم ، لأنه إذا لمسهم أى فرد من الفريق الأول وقعوا أسرى .

أما القسم الثانى من هذا الفريق، فيركبون الدراجات ويحاولون اختراق أرض العدو دون أن يقعوا فى الكمين ويأسرهم الأعداء ، ويكون دليلهم فى ذلك قسم « الجواسيس » المفروض عليه إرشادهم إلى الطريق المأمون .

إذا استطاع الفريق الثانى أن يجتاز أرض الفريق الأول دون أن يقع فى الكمين يعد فائزاً ، وإلا يكون الفريق الأول هو الفائز .

وتعاد اللعبة بأن يكون الفريق الأول هو الثانى ، والثانى هو الأول .

٢٨ ـ الخائن

أدوات اللعبة :

كور خفيفة .

نظام اللعبة :

تختار لهذه اللعبة أرض وعرة المسالك كغابة أو أرض كثيرة الأشجار ، ويقسم اللاعبون إلى فريقين : فريق الحمر ، وفريق الصفر ، ويأخذ

كل منهما ناحية من الغابة ، يحددها كل منهما بوضع علم خاص به فى مكان خفى عن العين .

ويتصادف أن يتخلف عن فريق الحمر أحد جنوده الخائنين ليضع رسالة حربية بأعلى شجرة معينة ، ترشد فريق الصفر إلى مخبأ العلم الخاص بفريقه ، وينسحب إلى معسكره تاركاً بعض الآثار التى تدل على عمله كوقع أقدامه أو بعض أغصان مكسورة .

تكتشف الخيانة ويحاكم الجندى الأحمر ، ويقرر إعدامه رمياً بالرصاص .

ويصفر القائد ، فينطلق الفريقان المسلحان بالقنابل «الكور» للبحث عن الرسالة ، وما إن يلتقيا حتى تدور المعركة بينهما بالكور وكل من تصيبه إحدى الكور يخرج من اللعبة .

ومن يجد الرسالة أو يكون عدد قتلاه أقل من الآخر يكون هو الفائز .

٢٩ ـ الكمين

نظام اللعبة :

يقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين ، ويختار طريق غير مطروق ، يرسل إليه أحد الفريقين حيث يكلف بإعداد كمين للفريق الثانى ، وعلى الفريق الذى سيقوم بإعداد الكمين أن يفكر فى كافة الوسائل التى يستطيع بها أن يوقع خصومه فى الشرك (دون أن يصيب أحداً بأى أذى) .

فمثلاً ، يختار الفريق الذى سيعد الكمين مكاناً محصوراً ، ويوزع أفراده حول هذا المكان فى مخابئ يصعب رؤيتهم فيها ، إذا تقدم أفراد الفريق الآخر ، انقضوا عليهم من كل جهة ، وحاصروهم .

أو يمكن أن يتفقوا على أن يكون الكمين فى حدود دائرة يحدد محيطها بزلط أو طوب أو ورق شجر بحيث تخفى رؤيته على العابر العادى ، فإذا دقق النظر إليه أمكن اكتشافه بسهولة .

وعلى هذا تسير اللعبة بأن يخرج الفريق الأول لوضع الكمين ، وبعد نصف ساعة من خروجه ينطلق أفراد الفريق الثانى ، محاذرين أن يقعوا فى الشرك ، فإذا وقعوا فيه فاز الفريق الأول ، وإن استطاعوا اكتشاف الكمين فازُوا هم .

وتعاد اللعبة بأن يخرج الفريق الثانى لوضع الكمين .

٣٠ ـ إيصال الرسالة

أدوات اللعبة :

شريط أحمر اللون طوله ٢٥ سم تقريباً .

نظام اللعبة :

يختار أحد الكشافين ليمثل دور « حامل الرسالة » الذى يكلف بنقل رسالة إلى مكان محاصر يبعد حوالى كيلومترين عن المخيم ، ويميز هذا اللاعب بتعليق شريط أحمر اللون على كتفه طوله ٢٠ سم تقريباً .

يحاول « حامل الرسالة » أن يتقدم ، وهو متخفٍ لإيصال الرسالة إلى المكان المختار ، حيث يسلمها لكشاف آخر ، ولحامل الرسالة أن يغير من زيّه ويتخذ كافة الوسائل التى تمكنه من التخفى حتى يوصل الرسالة سليمة .

بعد أن يتقدم « حامل الرسالة » بحوالى خمس عشرة دقيقة يسمح لباقى اللاعبين بمحاولة العثور عليه ، وأخذ الرسالة منه قبل إيصالها .

وأخذ الرسالة يكون بالاستيلاء على الشريط الملون الذى على كتفه .

٣١ – اللصوص

نظام اللعبة :

تمثل طليعة من الطلائع دور اللصوص ، وتمثل ثلاث طلائع دور الشرطة .

ويختار اللصوص قائداً لهم ، كما يختار فريق الشرطة قائداً ، ويتولى كل قائد إدارة المعركة وتنظيم العمل وإعطاء تعليمات لفريقه .

ويختار الشرطة قطعة محددة من الأرض تمثل « سجناً » يقوم على حراسته بعض أفراد الشرطة .

عند إشارة البدء ، ينتشر اللصوص فى المساحة الفسيحة المخصصة للعبة ، ويحاول كل لص أن يختفى فى أى مكان كأن يتسلق شجرة أو يقف وراء صخرة ، أو ينزل فى حفرة . . وهكذا . .

وبعد حوالى ٢٠ دقيقة تعطى الأوامر للشرطة للبحث عن اللصوص والعودة بهم إلى السجن ، مع مراعاة ما يأتى :

– يقسم أفراد الشرطة أنفسهم مجموعات ، كل مجموعة تتكون من ثلاثة أو أربعة .

حتى إذا قبضوا على لص أمكنهم أن يوثقوه بالحبال ويحملوه إلى

السجن ، وللص أن يقاوم ويحاول الهرب .

– إذا أحضر اللص إلى السجن فمن حقه أن يغافل الحراس ويهرب منهم .

– لأفراد الشرطة أن يستخدموا «صُفّاراتهم» لإعطاء إشارات لزملائهم عند طلب المساعدة فى القبض على أحد اللصوص .

وتنتهى اللعبة بالقبض على جميع اللصوص وسجنهم .

٣٢ – البضائع المهربة

أدوات اللعبة :

علم طليعة معلق فى عصا .

نظام اللعبة :

يقسم اللاعبون إلى فريقين . فريق المهربين الذى يحاول تهريب بضائع من مكان إلى آخر ، وفريق الشرطة الذى يحاول أن يتتبع المهربين ، والاستيلاء على البضائع المهربة .

تحدد قطعة من الأرض ، ويفضل أن تكون متسعة وكثيرة التضاريس ، وبها أشجار ومزروعات تصلح مخابئ طبيعية ، ويسمح لحارس بحراسة

هذه الأرض (ويختار من فريق الشرطة) .

عند بدء اللعبة يختار الحارس موقعه فى أى مكان من هذه الأرض .

يتم عمل المهربين على مرحلتين : المرحلة الأولى تبدأ بنقل بضائع من أى جزء من هذه الأرض إلى أى جزء آخر ، ويراعى بالطبع أن يتم ذلك فى غفلة من الحارس ، وعلى هذا الفريق أن يتعمد إسقاط بعض حبات من الذرة أو الفول فى طريقه كأثر من آثاره ، وعليه عندما يصل إلى المكان الذى سيختاره لتهريب البضاعة إليه أن يغرس عصا العلم فى الأرض رمزاً لهذه البضاعة المهربة .

هذه المرحلة تتم فى نصف ساعة ، ويحاول الحارس أن يكتشف آثار المهربين ، فإذا وجدهم نادى على رفاقه ليحاولوا أن يستولوا على البضاعة أى العلم الذى معهم (ويراعى أن يكون العلم مرفوعاً على العصا فى أثناء سيرهم).

فإن استطاع فريق الشرطة الحصول على العلم عُدُّوا فائزين ، وتبدأ المرحلة الثانية من اللعبة بعد نصف ساعة . فإذا لم يتمكن الحارس من رؤية المهربين كان على فريق الشرطة أن يهبوا لمطاردة المهربين ، ومحاولة الاستيلاء على العلم الذى معهم ، قبل أن يتمكن هؤلاء من نقله من الجزء الآخر الذى أشرنا إليه ، إلى جزء ثالث يختارونه من الأرض .

ويفوز فريق الشرطة ، إذا استولى على البضاعة .

ويفوز المهربون ، إذا تمكنوا من تهريب البضاعة .

وتعاد اللعبة بأن يكون الشرطة هم المهربين ، وبالعكس .

٣٣ ـ قلعتى

أدوات اللعبة :

أعلام

نظام اللعبة :

يختار لهذه اللعبة مكان محدد كثير الأشجار ويطلق عليه « منطقة الحصار » ويحيط بهذا المكان أرض فسيحة ، ويقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين : فريق المدافعين وفريق المهاجمين . ويحمل بعض أفراد كل فريق أعلاماً تخالف ألوانها أعلام الفريق الآخر .

عند إشارة البدء ، يبتعد فريق المهاجمين إلى مكان معين ، ويغادر فريق المدافعين « منطقة الحصار » للاستطلاع ومحاولة استكشاف حركات العدو .

ثم يضع فريق المهاجمين خطة للتسلل إلى « منطقة الحصار » ويتربص بهم فريق المدافعين . فمن وصل سالماً من المهاجمين كسبت فرقة المهاجمين نقطة عن كل فرد يصل !

وإلا سجن ، وكسب فريق المدافعين نقطة .

وهنا يحاول حملة الأعلام أن يصلوا إلى « منطقة الحصار » لإنقاذ رفاقهم ؛ فكل فرد يتمكن منهم من الدخول إليها يعلن أنه أنقذ أسيراً .

ويحق لفريق المهاجمين أن يحتموا بالأشجار. فمن لم تسعده الظروف بالوصول إلى المنطقة ، وتمكن من الإمساك بشجرة قبل أن يمسه عدو ، صاح : هذه قلعتى !

فيجلو عنها المدافعون ، ويترقبون مغادرته لها .

٣٤ ـ الرسالة الشفوية

أدوات اللعبة :

عدد ٢ ورقة بيضاء .

عدد ٢ قلم رصاص .

نظام اللعبة :

يختار لهذه اللعبة طريق يبلغ طوله حوالى كيلومترين ؛ ويقسم اللاعبون إلى فريقين ؛ وينتشر أفراد كل فريق من أول الطريق إلى آخره بحيث يكون بين كل فرد والآخر مسافة لا تقل عن ٥٠ متراً .

تبدأ اللعبة بأن ينادى القائد على رئيسى الفريقين ، ويتلو عليهما رسالة شفوية مرتين مثل :

« تصادم أمس فى الهند قطاران يسيران بالكهرباء ، وقد أدى الحادث إلى مصرع ١٠٠ شخص ، وإصابة ٥٠٠ آخرين من بينهم ١٢٠ شخصاً

إصابتهم خطيرة ، وقد كان كل قطار يقل حوالى ١٥٠٠ راكب ، وكان أحد القطارين متجهاً إلى بومباى .

وهذا رابع حادث للقطارات فى الهند منذ أول الشهر الماضى ، فقد وقعت ثلاثة حوادث بلغ عدد ضحاياها ١٣٤ قتيلاً و ٣٨ جريحاً » .

بعد أن يتلو القائد الرسالة مرتين على رئيسى الفريقين ، يجرى كل رئيس ليبلغها إلى أول فرد من فريقه ، وهذا بدوره يبلغها للذى يليه مع ملاحظة ألا يسمعها أحد غيره ، ثم يجرى هذا الأخير ليبلغها للذى يليه . . . وهكذا ، حتى تصل الرسالة إلى آخر كشاف فى الفريق الذى يطلب منه أن يكتب الرسالة ، ويجرى ليسلمها للقائد .

والفريق الفائز هو الذى يبلغ الرسالة أولاً ، وتكون صحيحة .

٣٥ ــ الدقة فى التبليغ

نظام اللعبة :

تسير هذه اللعبة على نمط اللعبة السابقة ، مع اختيار رسالة أخرى مثل :

« بلغ زميلك أن النار شبت فى المنزل رقم ٧١ المواجه لمحطة السكة الحديد ، وقد أصيب ٢٧ شخصاً ، منهم ١٤ شخصاً حالتهم خطرة ، تستدعى نقلهم إلى المستشفى فى الحال ، واطلب منه أن يتصل بالمطافئ

ويطلب الإسعاف » .

وعندما يجرى الكشاف من مكانه بعد أن استمع للرسالة ليبلغها إلى زميله ، يلقاه فى أثناء الطريق شخص (يكون القائد قد أرسله لهذا الغرض) ومهمة هذا الشخص أن يتحدث لهذا الكشاف قليلا ، محاولاً تشتيت تفكيره عن الرسالة التى هو ذاهب لإبلاغها .

وهنا تبرز موهبة الكشاف وكفايته فى تركيز تفكيره ؛ لإبلاغ الرسالة صحيحة دون تحريف .

٣٦ ـ صيد البط

أدوات اللعبة :

عدد من المناديل البيضاء ، وآخر مساو له من المناديل السوداء .

نظام اللعبة :

يقسم اللاعبون إلى فريقين ، ويحدد لكل فريق منطقة ، ويضع الفريق الأبيض مناديله البيض داخل المنطقة الخاصة به لتمثل البط الأبيض ، كما يضع الفريق الأسود مناديله السود داخل المنطقة الخاصة به لتمثل البط الأسود .

عند بدء اللعبة يسمح لأحد الفريقين بالتقدم نحو الآخر ، ولنفرض أن الفريق « الأبيض » تقدم نحو « الأسود » وغرض الفريق الأبيض أن يصطاد أفراده ما يستطيعون من البط الأسود . وكل فرد من البيض له أن يصطاد بطة ويعود بها نحو بيته . ولا يسمح لأحد من الفريق الأسود بمطاردته إلا بعد أن يجتاز منطقة « السود » ، فإذا اجتاز أحد أفراد « البيض » منطقة « السود » ومعه البطة ، ينطلق هارباً بأقصى سرعة ويلاحقه أحد الفريق الأسود . فإذا توصل هذا الأخير إلى لمسه قبل أن يبلغ « الأبيض » بيته ، فإن « الأبيض » يصبح أسيراً ، ويعود مع مطارده إلى بيت « السود » ، وإذا استطاع « الأبيض » أن يعود إلى بيته بالبطة قبل أن يلمسه « الأسود » يؤخذ « الأسود » أسيراً فى بيت البيض .

وتتابع اللعبة حتى لا ينجو من الأسر سوى ثلاثة فقط .

وتعاد اللعبة بالسماح فى كل مرة لأحد الفريقين بالتقدم نحو الآخر .

الباب السابع

ألعاب اقتفاء الأثر

٣٧ – أين الطريق ؟

أدوات اللعبة :

مئات من القطع الصغيرة من الورق الملون من أربعة ألوان .

نظام اللعبة :

تخرج طليعة من المخيم ومعها مئات من القطع الصغيرة من الورق من أربعة ألوان .

وتعمل الطليعة على أن تترك وراءها آثار سيرها بمجموعات من الورق الملون ، كل مجموعة تشمل أربعة ألوان (أصفر وأحمر وأزرق وأخضر مثلاً) وبين كل مجموعة والتي تليها حوالى ٢٥ متراً . وتستمر الطليعة فى وضع هذه الآثار ، حتى تصل إلى مفترق طرق ، فتنقسم الطليعة إلى ثلاثة أقسام : قسم يتجه إلى أحد الطرق ويواصل سيره مستمراً فى وضع مجموعات الألوان ، حريصاً على أن يكون بكل مجموعة الألوان الأربعة ، حتى

يصل إلى مكان معين يضع فيه رسالة ترشد إلى مكان الكنز .

وقسم يتخذ طريقاً آخر ، ويعمل على أن يضع المجموعات ، ويكون لكل مجموعة أربع أوراق ، ولكن يتعمد إنقاصها لوناً (اللون الأحمر مثلاً). فيضع ورقة من اللون الأصفر وأخرى من اللون الأزرق ، وورقتين من اللون الأخضر . . ويستمر فى سيره ليضع مجموعة أخرى (ويتعمد دائماً ألا يكون فيها اللون الأحمر) فيضع ورقتين من اللون الأصفر ، وورقة من اللون الأزرق وورقة من اللون الأخضر .. وهكذا يستمر فى سيره حتى مكان محدديكون قد عينه القائد .

ويفعل القسم الثالث مثل ما فعل القسم الثانى ، فيتخذ طريقاً ثالثاً ، ويعمل على أن يضع مجموعات الورق ، ويكون بكل مجموعة أربع أوراق ، ويتعمد إنقاصها لوناً (ويختار هذا القسم إنقاص اللون الأصفر مثلاً) فيضع ورقة من اللون الأحمر وأخرى من اللون الأزرق وورقتين من اللون الأخضر ، ويستمر فى سيره ليضع مجموعات أخرى كما شرحنا بالنسبة للقسم الثانى . . حتى يصل إلى المكان المحدد .

بعد خروج هذه الطليعة بحوالى نصف ساعة ، تخرج الطلائع الثلاث الباقية وتتبع آثار الطليعة التى سبقتها ، ولا شك أن الطليعة التى تمتاز بقوة الملاحظة ، هى التى ستواصل السير فى الطريق الصحيح والطليعة الفائزة هى التى تصل إلى مكان الكنز أولاً وتعود به .

٣٨ ـ عكس الاتجاه

أدوات اللعبة :

- معدات رسم خريطة .
- بوصلة .
- كنز .
- خامات البيئة لعمل علامات سرية .

نظام اللعبة :

تكلف إحدى الطلائع بالخروج من المخيم ، وإخفاء كنز على بعد حوالى ثلاثة كيلومترات منه .

ويلاحظ ألا تترك أى أثر يدل على خط سيرها فى أثناء ذهابها لإخفاء الكنز .

وبعد إخفاء الكنز فى المكان الذى تختاره ، تقفل راجعة ، وفى أثناء عودتها ، تقوم برسم خريطة لخط سيرها مستخدمة البوصلة ، ومعتمدة على الأسس الفنية التى درستها فى رسم الخرائط ، وتقدر المسافة التى تكون مجالاً لرسمها بحوالى كيلومترين . وفى نهاية هذين الكيلومترين تختار مخبأ آخر تضع فيه الخريطة التى تدل على مكان الكنز ، ومع الخريطة خطاب

أو أكثر من الخطابات السرية به التنظيمات اللازم اتباعها .

ثم تبدأ الطليعة فى العودة إلى المخيم ، وفى أثناء عودتها ، ومن المنطقة التى أخفت فيها الخريطة والخطابات السرية ، تبدأ عمل علامات سرية مستخدمة فى ذلك خامات البيئة والوسائل المختلفة فى عمل هذه العلامات حتى تصل إلى المخيم .

وهنا يكلف القائد باقى الطلائع بالخروج للبحث عن الكنز ، وبطبيعة الحال سيكون اتجاهها للبحث عكس العلامات السرية الموضوعة . وكذلك بالنسبة للخريطة المرسومة .

إذا نجحت الطلائع فى العثور على الكنز تكون هى الفائزة ، وإذا فشلت فى العثور عليه وإحضاره تعتبر الطليعة الأولى هى الفائزة ، ويمكن أن تعاد اللعبة بتغيير الأدوار .

٣٩ ـ ابحثوا عن آثارهم

أدوات اللعبة :

مجموعة من حبات الفول .
« « الذرة .
« أغصان الشجر الرفيعة .

نظام اللعبة :

تخرج طليعة وينتشر أفرادها فى أرض فسيحة تاركين وراءهم مجموعات من حبات الفول والذرة وأغصان الشجر .

وبعد حوالى نصف ساعة ، يخرج أفراد الطليعة الثانية . محاولين أن يقتفوا أثر أفراد الطليعة الأولى ، ويعملون على أن يجمعوا ما تركه أفراد الطليعة الأولى من الفول والذرة وأغصان الشجر .

وتفوز الطليعة الثانية إذا استطاعت أن تجمع ما تركته الطليعة الأولى من آثار ، وإلا اعتبرت الطليعة الأولى هى الفائزة .

وتعاد اللعبة بأن يسمح فى هذه المرة لأفراد الطليعة الثانية بترك بعض حبات الفول والذرة وأغصان الشجر ؛ ليتتبعها أفراد الطليعة الأولى .

٤٠ ـ آثار الرمال

أدوات اللعبة :

عدد ٢ كيس من الرمل

نظام اللعبة :

تخرج الطليعة من المخيم ومعها كيسان من الرمل ، ويكون

عريف هذه الطليعة لابساً حذاء مميزاً ، بمعنى أن يكون نعله من (الكوتش) الذى يترك أثراً بارزاً .

وتبدأ الطليعة سيرها من مكان محدد ، ويسبقها أحد أفرادها الكشافين ، ويحمل معه كيساً من الرمل ، وكلما سار حوالى ٢٠ أو ٢٥ متراً ، فرش جانباً من الأرض على يمين الطريق ببعض الرمل ؛ ليسير عليه عريف الطليعة بحذائه المميز ؛ ليترك أثر سيره على هذا الجزء من الرمل ، ويعمل الترتيب على أن يكرر ذلك خمس مرات . . . (أى تكون آثار حذاء العريف هى الواضحة فقط على الرمل) . وبعد هذه المرات الخمس ، يسير على الرمل الذى يتم فرشه على الأرض اثنان : العريف ذو الحذاء المميز ، وآخر حذاؤه عادى بحيث يظهر على الرمل أثران ، أحدهما أثر حذاء العريف ، والآخر أثر الحذاء العادى .

ويكرر ذلك حوالى سبع مرات أخرى .

وعند مفترق إحدى الطرق يكون هناك اثنان من الكشافين يحمل كل منهما كيساً من الرمل (بدل واحد فقط) ويتجه أحدهما فى طريق ويتبعه عريف الطليعة بحذائه المميز ، ويتجه الثانى فى طريق آخر ، ويتبعه الشخص الآخر ذو الحذاء العادى ، الذى سبق وترك أث حذائه مع العريف على بعض أجزاء .

وتنتهى آثار حذاء العريف برسالة ترشد إلى مكان الكنز ، أما آثار الحذاء العادى ، فهى آثار مضللة تصل إلى طريق وعر ، لا يؤدى إلى

شيء . بعد خروج هذه الطليعة بحوالى نصف ساعة ، يخرج باقى اللاعبين ، ومعهم خطاب من القائد موضح به التعليمات اللازم اتباعها ، والتى تتلخص فى أن هناك بعض المسروقات سرقها جماعة من اللصوص خرجوا من المخيم ، والمطلوب تتبعهم والعودة بهذه المسروقات .

والمفروض طبعاً فى هذه الحالة أن يتبع اللاعبون أثر الحذاء البارز لأنه بدأ بعد المخيم مباشرة ، ولا يلقوا بالاً لأثر الحذاء العادى .

يفوز اللاعبون إذا عادوا بالكنز بعد الموعد الذى يحدده لهم القائد .

٤١ ـ المطاردة

أدوات اللعبة :

كور متعددة مصنوعة من الورق .

نظام اللعبة :

١ ـ يعين القائد كشافاً يقوم بدور الهارب من العدالة .

٢ ـ يخرج الهارب من المعسكر إلى أية منطقة مجاورة يختارها ، ويلقى على جانبى الطريق فى أثناء سيره ببعض أشياء تدل عليه ، حتى يجد مخبأ صالحاً يؤويه .

٣ ـ بعد مضى نصف ساعة من خروج الهارب ، يخرج وراءه الكشافون الباقون ـ وهم رجال المباحث أو الشرطة ـ متتبعين ما يترك من آثار .

٤ ـ فإذا وفق الكشافون الذين يقومون بدور رجال المباحث فى الاهتداء إلى مخبئه ، ودنوا منه ، يقذفهم بكرات من الورق يكون قد جهزها من قبل خروجه . وكل من تصيبه قذيفة يخر صريعاً ، أى يسقط على الأرض بلا حراك .

٥ ـ يقوم المطاردون ـ رجال المباحث ـ بدورهم بقذفه أيضاً بقذائف من الورق ، ولا يخر الهارب صريعاً إلا بعد إصابته بست قذائف .

٦ ـ يفوز الهارب إذا أصاب المطاردين جميعاً ؛ ويفوز المطاردون إذا أصابوه بست قذائف قبل أن يصابوا جميعاً .

٤٢ ـ اجتياز الحدود

نظام اللعبة :

يمثل الحدود طريق خلوى طوله نحو نصف كيلومتر تقريباً ! ويحسن أن يكون رمليًّا أو مترباً ليسهل فيه ترك آثار الأحذية .

وإذا اختار اللاعبون مكاناً صحراويًّا فيبين خط الحدود بالحجارة !

يوزع الكشافون الذين يمثلون حراس الحدود على طول الطريق ؛ ويقف بعض الكشافين كحراس احتياطيين فى منتصف المسافة بين

خط الحدود ، ومكان يحدد بشجرة ، أو أعلام كشفية يمثل أقرب مدينة إلى الحدود !

وعلى مسافة مناسبة ، ولتكن ٥٠٠ متر مثلاً من الحدود فى الجانب الآخر ، يجتمع الكشافون الذين يقومون بدور عصابة المهربين .

يجتاز أفراد العصابة خط الحدود فرادى أو مجتمعين أو منتشرين على طول الخط ، قاصدين المدينة ماشين أو مهرولين !

والمفروض أن الذى يخفى فى طيات ثيابه الأشياء المهربة واحد منهم فقط ، ويكون لابساً حذاء فى كعبه حديدة تشبه كعب الغزال أو حدوة الفرس ، أو يكون نعل حذائه من الكوتش المخطط .

وعندما يعبر المهربون الحدود يبحث الحراس عن الأثر المعلوم ، فإذا وجده أحدهم صاح بأعلى صوته ، منذراً الحراس الاحتياطيين بعبور المهرب الحدود ، وفى الوقت نفسه يتعقب آثاره بأسرع ما يستطيع ، ويهرول إليه الاحتياطيون ، ويتضافرون على القبض عليه قبل بلوغه المدينة .

فإذا استطاع المهرب مجاوزة المدينة ، أصبح فى مأمن ، ويعد فائزاً .

أما إذا قبض عليه قبل وصوله المدينة فيكون القابض عليه هو الفائز .

٤٣ ـ القاتل

أدوات اللعبة :

مجموعة من الحبوب كالذرة أو الفول .

نظام اللعبة :

يمثل أحد الكشافين قاتلاً أجهز على فريسته بسكين ، ثم يفر بسكينه تقطر دماً !

يخرج عدد من الكشافين بعد خمس دقائق من فراره مقتفين آثار نقط الدم ، التي تتساقط من السكين ، ويكون مع الكشاف الفار حبوب يسقط بعضها في أثناء فراره ممثلة نقط الدم .

فإذا وصل القاتل إلى المكان الذى عينه له القائد دون أن يلمسه أحد من مطارديه عد فائزاً .

على شريطة أن يصل إلى المكان المعين قبل أول واصل إليه من مطارديه بعشر دقائق على الأقل .

٤٤ ـ اتبعنى !

أدوات اللعبة :

حبوب من القمح والذرة والفول والأرز .

نظام اللعبة :

١ ـ يختار القائد كشافاً ، ويزوده بمقدار من حبوب القمح والذرة والفول والأرز ، ويطلب منه أن يخرج من المخيم ماشياً أو راكباً دراجة ويعين له الطريق التى يسلكها .

٢ ـ يسير الكشاف فى طريقه المرسومة ، ويسقط مما معه من الحبوب مقداراً فى أماكن مختلفة منها ، وبخاصة فى مفارق الطرق لتدل عليه .

٣ ـ يخرج باقى أفراد الفريق بعد حوالى نصف ساعة من خروجه مقتفين آثاره !

٤ ـ وقد يعمد الكشاف أحياناً للاستعانة بقطعة من الطباشير يرسم بها بعض العلامات السرية على البوابات أو جانبى الطرق أو أعمدة التلغراف ، كما يعمد للاستعانة ببعض خامات البيئة لعمل مثل هذه العلامات .

ولكن الكشاف نظيف ، فينبغى والحالة هذه على الكشافين المقتفين لأثره أن يزيلوا هذه الآثار كلما مروا بها .

ويحسن أن يعمد الكشاف المقتفى أثره إلى تخبئة خطاب يدل عليه فى آخر علامة من العلامات السرية التى سيضعها . . وفى هذا الخطاب يخبرهم بمكان وجوده .

٤٥ ـ كلاب الصيد

أدوات اللعبة :

حبوب من الأرز .

نظام اللعبة :

١ ـ يختار القائد عدداً من الكشافين ليقوموا بدور الأرانب البرية ، ويخلو بهم ، ويحدد لكل واحد منهم مكاناً معلوماً يذهب إليه ، ويختفى فيه .

٢ ـ يقوم باقى أفراد الفرقة بدور كلاب الصيد .

٣ ـ عندما يعطى القائد إشارة البدء ، تخرج الأرانب من المخيم ، بينما تبقى « كلاب الصيد » فى الخيام بحيث لا يرون الأرانب وهم خارجون !

٤ ـــ تسير الأرانب كل إلى الجهة المعينة له ، تاركين فى أثناء سيرهم آثاراً يمكن تتبعها كحبوب أو قطع صغيرة من الورق .

٥ ـــ بعد عشرين دقيقة من خروج الأرانب ، يخرج كلاب الصيد ويسيرون خلفهم ، مقتفين آثارهم التى يكونون قد تركوها !

٦ ـــ يفوز كلاب الصيد إذا اهتدوا إلى مخابئ الأرانب كلهم أو أغلبهم بعد مضى نصف ساعة من خروجهم .

فإذا لم يهتدوا إليهم بعد الزمن المحدد ، عادوا أدراجهم ، وعند ذلك يفوز الأرانب !

٤٦ ـــ اكتشاف معالم الطريق

أدوات اللعبة :

بطاقات بقدر عدد اللاعبين .

نظام اللعبة :

يقوم الفريق برحلة خلوية ، ومعهم القائد ، وفى أثناء السير يعمل القائد على أن يسجل فى كل بطاقة وصفاً موجزاً لبعض معالم الطريق ، مثل مزلقان سكة حديد عليه شارة من شارات المرور . أو ساقية مهجورة

بجوار شجرة جميز أو جرن من القمح وسط حقل فى الجهة الغربية من الطريق . . . وهكذا .

وفى نهاية الرحلة ، يوزع القائد البطاقات على أفراد الفرقة .

وفى أثناء العودة ، يحاول كل كشاف أن يكتشف المنطقة التى وصفها فى البطاقة التى حصل عليها ، ويكتب عنها تقريراً كاملاً .

الكشاف الذى يكون تقريره أدق وأوفى يكون هو الفائز .

٤٧ ـ الغزال الشارد

أدوات اللعبة :

خيوط من الصوف الأحمر .

نظام اللعبة :

هناك غزال شارد ، ينتقل من مكان إلى آخر تاركاً وراءه بعض الآثار يرمز إليها بمجموعة من خيوط الصوف الأحمر ، تمد على الطريق ، أو تعلق على الأشجار ، أو ساريات البرق . وتكون الخيوط بكمية كبيرة لا فى مكان واحد ، ولكن فى أمكنة متفرقة .

تخرج الطلائع لتتبع أثر الغزال الشارد . وعلى كل طليعة أن تجمع

أكبر عدد ممكن من آثاره ، وهى خيوط الصوف الأحمر .

وبعد الوقت المحدد تعود الطلائع ، والطليعة التى جمعت عدداً أكثر من الصوف تكون هى الفائزة .

٤٨ ـ طليعة الدراجات

أدوات اللعبة :

دراجات لأفراد طليعة .

حبات فول أو ذرة أو أرز .

نظام اللعبة :

يخرج أفراد طليعة راكبين دراجاتهم ، ويحاول كل فرد من الطليعة أن يوقع بعض حبات من الفول أو الذرة أو الأرز أثناء سيره ، ولا مانع من أن يتخذ بعض أفراد الطليعة طرقاً مختلفة توصلهم إلى مكان يكون القائد قد حدده لهم من قبل ، وعند وصولهم إلى هذا المكان يحاول كل منهم أن يتخذ له مخبأ .

وبعد خروجهم بحوالى خمس دقائق يتبعهم أفراد الطلائع الباقية ، وتسير كل طليعة تحت إمرة عريفها ، وتحاول كل طليعة أن تتبع أثر

طليعة الدراجات ، مستعينة بآثار هذه الدراجات من جهة ، وبحبات الفول أو الذرة التى سيتركها أفراد طليعة راكبى الدراجات من جهة أخرى .

الطليعة التى تستطيع أن تصل إلى مخابئ راكبى الدراجات وتأسر أكبر عدد منهم تكون هى الفائزة (والأسر يكون بمجرد اللمس) .

وإذا لم تستطع الطلائع أن تأسر أحداً من طليعة الدراجات تكون هذه الطليعة الأخيرة هى الفائزة .

وتعاد اللعبة باختيار طليعة أخرى ، لتكون هى طليعة الدراجات . . . وهكذا .

٤٩ ــ تتبع الهارب

نظام اللعبة :

يختار أحد الكشافين المهرة ليمثل دور الهارب ، ويخرج من المخيم ، ويختار اثنان آخران يخرجان وراءه بعد دقيقتين فقط من خروجه ، بحيث يكون على مرأى النظر منهما .

ويحاول هذان الكشافان أن يتتبعا أثر الكشاف الهارب ، ويلاحظ أن الكشاف الهارب يجتهد فى ألا يترك وراءه أى أثر ، ولهذا يعمد الكشافان اللذان يتبعانه إلى أن يقوما بعمل بعض آثار فى أثناء سيرهما

أو جريهما وراءه تحدد الطريق التي يسلكها في هربه .

بعد حوالي عشر دقائق يرجع كشاف من الاثنين اللذين يتبعان الهارب ، ليرشد باقي أفراد الطليعة إلى طريق الهارب . أما الكشاف الثاني فيقوم بمتابعة عمله من حيث مطاردة الهارب ، وترك آثار وراءه تدل على خط سيره ، وفي الوقت نفسه يحاول الهارب تضليل الذي يقتفي أثره .

يحدد للهارب مكان معين لا يتعداه . وإذا استطاعت الطليعة أن تقبض عليه بعد وقت معين عدت فائزة . وإلا يعتبر الهارب هو الفائز .

وتعاد اللعبة باختيار « هارب» آخر .

٥٠ ـ اكتشاف الجريمة

نظام اللعبة :

يقوم اثنان من الكشافين بتمثيل حادث على قطعة أرض رملية ، بعيداً عن الأعين .

ويكون ذلك بأن يتشابك أحدهما ، وهو يلبس كشافاً مع آخر وهو يلبس الملابس البلدية ، ويكون حافياً ، ومعه جردل أو شيء آخر ، ويجذب كل منهما الآخر ، حتى يقع أحدهما على الأرض ، ويبرك الثاني فوقه ، ويحاول الذي وقع أن يقوم ، وعندما يتمكن من ذلك يكون الآخر

قد جرى ؛ فيحاول اللحاق به بعد أن يكونا قد خلفا وراءهما بعض النقود ، أو الأقلام أو ما شابه ذلك .

يتابع الاثنان الجرى وراء بعضهما بعضاً وقد يتشابكان مرة أخرى على قطعة أرض رملية أو متربة ، ويخلفان بعض الآثار .

وهكذا تستمر المعركة بينهما حتى يتمكن أحدهما من التغلب على الآخر ، وتكميمه ، أوربطه فى مكان ما بقرب شجرة .

على باقى الطلائع أن تقتفى أثر هذين الكشافين حتى تهتدى إلى مكان الكشاف المربوط وتنقذه ، ثم تتابع تقدمها حتى تصل لمكان الكشاف الآخر الذى فرّ .

٥١ ـ صيد الثعالب

أدوات اللعبة :

- مئات من قصاصات الورق الملون الصغيرة .
- شرائط من القماش الأصفر ودبابيس .

نظام اللعبة :

تختار منطقة معينة فى غابة فسيحة ، وتحدد هذه المنطقة حيث يجتمع فيها اللاعبون .

يختار من بين اللاعبين إحدى الطلائع لتمثل دور « الثعالب » بينما باقى اللاعبين يمثلون دور « الكلاب » .

يضع كل ثعلب على ذراعه اليسرى شريطاً من القماش الأصفر ويثبته بدبوس .

وتخرج الثعالب ومعها قصاصات الورق الملون ، ويتخذ كل ثعلب منها اتجاهاً معيناً ، وفى أثناء سيره يوقع بعض قصاصات الورق الملون ، ويكرر ذلك بين كل ٢٠ أو ٣٠ متراً تقريباً .

وبعد خروج الثعالب بحوالى ربع ساعة تخرج وراءها الكلاب ، محاولة اقتفاء أثرها ، فإذا رأى أحد الكلاب ثعلباً اندفع نحوه وقتله ، وذلك بانتزاع شريط القماش من على ذراعه .

تفوز الكلاب إذا استطاعت الفتك بجميع الثعالب فى خلال مدة معينة .

وتعاد اللعبة باختيار طليعة أخرى لتمثل دور الثعالب .

ويلاحظ فى كل مرة أن تكلف الكلاب التى تخرج أخيراً بجمع قصاصات الورق المنثورة على الأرض .

٥٢ ـ الكلب هول

أدوات اللعبة :

- بصل .
- حبوب أرز .

نظام اللعبة :

يخرج أفراد طليعة من المخيم ، ومع كل فرد بصلة كبيرة . يحك بها ما يصادفه فى طريقه من أعمدة ، وصخور ، وجذوع أشجار . . إلخ وبين كل مسافة وأخرى يتعمدون إسقاط قليل من حبوب الأرز.

ويستمر أفراد الطليعة فى سيرهم ، حتى يصلوا إلى مكان معين ، ويجلسون متفرقين ، ويخبئ واحد منهم فقط بقايا ما كان معهم من بصل فى « جربنديته » بشرط أن يكون باقى أفراد الطليعة معهم « جربنديات » أو يخبئها فى كيس أو أى شىء آخر يكون مع باقى أفراد الطليعة مثله.

ويخرج أفراد الطليعة الثانية بعد خروج أفراد الطليعة الأولى بحوالى ربع ساعة ، متتبعين أثر أفراد الطليعة الأولى ومستدلين على ذلك برائحة البصل ، حتى يصلوا إلى حيث يجلس أفراد الطليعة الأولى ، ويعملوا على

أن يحصلوا على الكنز منهم،وهو كيس البصل الموجود مع أحد الطليعة الأولى كما بينا ، و يكون ذلك « بشم » هؤلاء الأفراد واحداً واحداً .

و إذا نجحت الطليعة الثانية فى الحصول على الكنز ، عدت فائزة .

وتعاد اللعبة بتبادل الطليعتين .

https://archive.org/details/@hassan_ibrahem

الباب الثامن

ألعاب البحث عن الكنز

٥٣ ــ إعادة الغنائم

عدد اللاعبين : طليعتان .

أدوات اللعبة : ١ ــ خطابات سرية بها التعليمات .

٢ ــ بوصلات .

٣ ــ مسروقات يمكن أن تمثل بما يأتى : عدد ٢ علم طليعة ، عدد ٢ وتد ، عدد ٢ علم سيمافور .

المدة المحددة : من ساعة إلى ساعتين .

تعليمات عامة للطليعتين :

فى الليلة الماضية سطا بعض اللصوص على مخازن المخيم ، واستطاعوا أن يستولوا على بعض المسروقات الثمينة ، لقد أحس بعض الحراس بهؤلاء اللصوص . وهم يسرعون الخطا بالمسروقات ، وحاولوا اللحاق بهم فلم يفلحوا ولكنهم استطاعوا أن يلتقطوا رسالتين وقعتا من اللصوص ، وهم يجرون

مسرعين ؛ وفى هاتين الرسالتين توجد تفاصيل وصف المنطقة التى سيخفون فيها مسروقاتهم .

ستجدون إحدى هاتين الرسالتين داخل المظروف الآخر ، فحاولوا أن تهتدوا بما فيها حتى تصلوا إلى مكان المسروقات .

أما الرسالة الأخرى فستعطى لمجموعة ثانية ، ستخرج فى نفس الوقت الذى ستخرجون فيه ، وسيحاولون الوصول إلى المسروقات والعودة بها سريعاً .

عليكم أن تقوموا بكتابة تقرير تسلمونه عند عودتكم ، مع رسم خريطة توضح خط سيركم .

الرسالة الموجهة إلى الطليعة الأولى

« من الباب الرئيسى للمخيم اتجه جنوباً ، وسر فى الطريق الرئيسى نحو ٥٠ متراً ، ثم سر فى اتجاه ٢٤٠° حتى تصل للحدود الغربية لمزرعة الموالح ، ومن هناك سر فى اتجاه ٢١٠° لمسافة ٣٠ متراً ، ثم فى اتجاه ٢٤٥° حتى تصل أول الطريق الزراعى .

من هناك اتجه جنوباً حتى تصل إلى حقل الفول ، ثم سرْ مع المصرف فى اتجاه شمال شرقى حتى تصل للجسر الصغير ، ومن هناك سر فى اتجاه

١٠٥° حتى تصل إلى شاطئ النهر .

اتجه شرقاً حتى تصل إلى سهل فسيح يقع فى نهايته « ساقية » . . من هناك تجد بعض الآثار التى تقودك إلى مخبأ المسروقات.

اترك جميع الآثار كما وجدتها .

أتمنى لك التوفيق مع أطيب التمنيات »   القائد

الرسالة الموجهة إلى الطليعة الثانية

« من باب المخيم الموجود فى الشمال الشرقى للمخيم سرْ فى اتجاه ٥٠° حتى تصل إلى أول الطريق ، ومن هناك سرْ فى اتجاه ٣٠° لمسافة ١٠٠ متر ، خذ الممر الزراعى الذى يتجه نحو الشمال الشرقى ، وواصل السير فيه حتى تصل إلى شجرة الكافور ، اتجه شرقاً مسافة ٥٠ خطوة ؛ ثم سر اتجاه ٢٠٠° حتى تصل إلى طريق المصرف .

سرْ غرباً حتى يقابلك سهل فسيح يقع فى نهايته ساقية . من هناك تجد بعض الآثار التى تقودك إلى مخبأ المسروقات . .

اترك جميع الآثار كما وجدتها .

أتمنى لك التوفيق مع أطيب التمنيات »   القائد

ملاحظات :

١ ــ هذا النوع من ألعاب البحث عن الكنز هو الأكثر شيوعاً ، لأنه يتضمن تدريب الكشافين على الكثير من الفنون والمهارات الكشفية مثل كتابة التقارير ، رسم الخرائط ، اتجاهات البوصلة ، اقتفاء الأثر ، العلامات السرية . . إلخ .

٢ ــ الرسالتان الموضحتان هنا تمثلان وصفاً حقيقياً للعبة من ألعاب البحث عن الكنز ، تم تنفيذها فى أحد المخيمات .

وعلى القادة أن ينسجوا على منوالها طبقاً لطبيعة البيئة التى ينظمون فيها هذه اللعبة .

٣ ــ يحسن فى مثل هذه الألعاب أن يكون مع كل كشاف من الطليعة صورة من « الرسالة » ، ولا يكتفى بإعطاء صورة واحدة لعريف الطليعة ، لأن هذا أدعى لمشاركة الكشافين مشاركة فعلية فى اللعبة .

٥٤ ـ عصابات شيكاغو[1]

عدد اللاعبين : أى عدد من الطلائع .

على أن تكلف كل طليعة بالبحث عن لص واحد من أفراد العصابة .

أدوات اللعبة : الملابس التى سيتنكر بها أفراد العصابة .

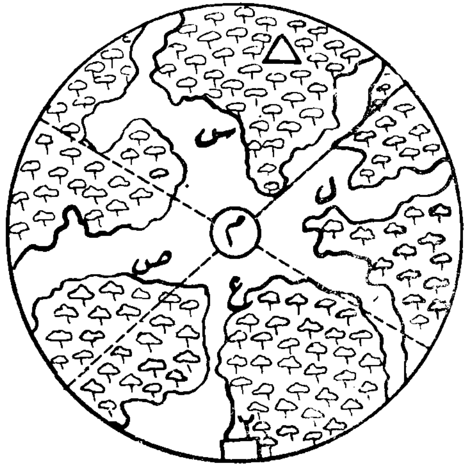
زمن اللعبة : ساعتان .

مجرى الحوادث : (انظر الخريطة رقم ٦) .

١ ـ فى الساعة الرابعة من صباح اليوم ، سطت إحدى العصابات على محل تاجر المجوهرات الموجود بشارع النصر ، واستولت على بعض ما به من المجوهرات ، وقدرت المسروقات ببضعة آلاف من الجنيهات .

٢ ـ وقد أحس رجال الشرطة بالجريمة عقب وقوعها فى الحال فسارعوا لتعقب المجرمين ، وتمكن رجال الشرطة من ضبط السيارات التى استخدمها هؤلاء المجرمين الذين اضطروا لتركها عند النقطة (م) ، وسارعوا للاختفاء فى هذه المنطقة التى عرفت بأنها أحسن مأوى

(١) هذا نوع من أنواع ألعاب البحث عن الكنز يطلق عليه اسم البحث عن الرجل Man-hunt



(الخريطة رقم ٦)

للمجرمين لما تمتاز به من مخابئ طبيعية يسهل عليهم الاختفاء فيها .

٣ — إن رجال الشرطة فى حاجة إلى مساعدتكم للقبض على الهاربين ، فسارعوا لتقديم هذه المساعدة !

٤ — لقد حاصر رجال الشرطة المنطقة ، داخل كردون دائرى نصف قطره حوالى ٢٥٠ متر كما هو موضح بالخريطة رقم ٦ .

التعليمات :

١ — على طليعتك أن تبحث فى المنطقة (س) .

(ويحدد للطليعة الثانية المنطقة (ص) والثالثة المنطقة (ع) والرابعة المنطقة (ل) .

٢ – الرجل الذى ستبحثون عنه يتميز بالصفات الآتية :

الطول : ١٥٠ سم
لون الشعر : أسمر .
العيون : زرقاء .
لون الوجه : أسمر .
السن : فى حدود العشرين .
الملابس : جاكت سبور يتدلى منها منديل أبيض – البنطلون أسمر – الحذاء أسود – الجوارب رمادية – القميص أبيض – الكرافت أحمر وبه دبوس أصفر .
(ويحدد لكل طليعة رجل بصفات أخرى) .

٣ – على الطليعة أن تقبض على هذا الرجل ، وتحضره إلى المخيم .
أرجو أن أجتمع بكم عند الساعة . . .
وأتمنى لكم التوفيق . .

القائد

ملاحظات :

يحسن فى مثل هذه الألعاب أن يتنكر اثنان آخران فى نفس الملابس

مع اختلاف يسير ، كأن يلبس أحدهما الجاكت بدون منديل ، أو يكون الحذاء بنى ، ويلبس الآخر البنطلون رمادى . والكرافت كحلى. .وهكذا :

٥٥ ــ ابحث عن العريف

عدد اللاعبين : أى عدد من الطلائع .

ساحة اللعبة : أى ساحة مناسبة محيطة بأحد المخيمات .

أدوات اللعبة : خيوط من الصوف من ألوان بقدر عدد الطلائع .

الزمن : ساعة ونصف .

نظام اللعبة :

١ ــ يتفق القائد مع عرفاء الطلائع على الاختفاء من المخيم عند ساعة معينة ، بدون أن يلفتوا الأنظار إليهم .

٢ ــ يكون مع كل عريف طليعة مجموعة من خيوط الصوف بلون معين ، فعريف طليعة الأسود يكون معه خيوط حمراء ، وعريف طليعة الثعالب خيوط صفراء . . . وهكذا .

٣ ــ يعمل كل عريف طليعة على اتخاذ طريق معين ، على أن يترك

وراءه بين كل مسافة وأخرى بعض خيوط الصوف التى يمكن الاسترشاد بها . وفى نهاية المطاف يتخذ له مكاناً يختفى فيه .

٤ — بعد حوالى ثلاثة أرباع الساعة من خروج العرفاء ، يجمع القائد الفرقة ، ويلاحظ الجميع عدم وجود عرفاء الطلائع . وهنا يكلف القائد كل مساعد عريف طليعة بالخروج مع طليعته للبحث عن عريفهم ، ويعطيه قطعة من خيط الصوف من لون خيوط الصوف التى مع العريف .

فمثلاً يعطى لمساعد عريف طليعة الأسود خيطاً أحمر ، ومساعد عريف طليعة الثعالب خيطاً أصفر . . . وهكذا .

٥ — تخرج الطلائع من المخيم . وكل طليعة تتبع أثر خيوط الصوف التى تركها عريفها ، وهدفها : « ابحث عن العريف » .

ملاحظات :

هذا النوع من الألعاب يعتبر من أفيد الألعاب الخلوية ، لأن فيه تدريباً لمساعدى عرفاء الطلائع على قيادة طلائعهم .

كما يمكن أن يكون هذا النوع من الألعاب وسيلة لجمع الفرقة خارج المخيم عند نقطة معينة ، لتنظيم لعبة خلوية أخرى .

٥٦ ـ الطفل التائه

أدوات اللعبة :

خرائط و بوصلات .

نظام اللعبة :

يجمع القائد عرفاء الطلائع ويسلم كلاً منهم رسالة يطلب إليهم أن يفضوها فى وقت محدد ، بعد أن يستعدوا للخروج مع طلائعهم من باب المخيم .

عند الوقت المحدد يفض كل عريف طليعة رسالته ، وفى هذه الرسالة « خريطة » تحدد خط سير كل طليعة إلى مكان معين .

ويلاحظ أن كل طليعة ستسير فى اتجاه مخالف للطليعة الأخرى . ولكن جميع الطلائع تصل فى النهاية إلى هذا المكان .

ويحسن اختيار المكان المنشود ، بحيث تكثر فيه المخابئ الطبيعية ، والأشجار الكثيفة ، وحقول الذرة والقصب ، حيث يسهل الاختفاء .

وفى هذا المكان يكون القائد قد طلب إلى أحد الكشافين أن يتخذ أى مخبأ يختفى فيه .

وبعد وصول الطلائع إلى المكان المحدد ، ينتشر أفراد كل طليعة في هذا المكان ، محاولين البحث عن الكشاف المختفى .

والطليعة التى تعثر عليه أولاً تكون هى الفائزة .

٥٧ ـ المحتال

أدوات اللعبة :

علم من أعلام الطلائع .

نظام اللعبة :

يفضل القيام بهذه اللعبة أثناء أحد المخيمات ، وتتم على الوجه التالى :

١ ـ يضع القائد علماً من أعلام الطلائع بجوار سارية العلم .

٢ ـ يسر إلى أحد الكشافين بأن يحتال على أخذ هذا العلم من غير أن يراه أحد من إخوانه الكشافين ، ويذهب به إلى مكان يعينه له ، ويبعد عن المخيم بنحو ٥٠٠ متر .

٣ ـ يدعو القائد الكشافين للاجتماع به ، وعندما يستجيبون له ويلتفون حوله ، يقول لهم :

« لقد نمى إلى علمى أن أحد اللصوص يزمع سرقة المخيم فكونوا

على حذر ويقظين ، حتى تحولوا بينه وبين ما يريد » .

ثم يأمرهم بالانصراف ليقوم كل كشاف بما كلف به من عمل .

٤ — يحاول الكشاف الذى كلف بأن يقوم بدور اللص المزعوم اغتنام الفرصة لأخذ العلم والخروج به من المخيم خلسة ، والذهاب إلى المكان المعين له !

٥ — فإذا استطاع ذلك عد هذا الكشاف فائزاً ! أما إذا رآه أحد رفقائه الكشافين واكتشف أمره ، صاح مُنَبِّهاً رفقاءه فيسارعون إليه ، ويقبضون على اللص ؛

وفى هذه الحالة يعد أنه أخفق فى مهمته ، ويعتبر الكشاف الذى اكتشف أمره هو الفائز !

٦ — تكرر اللعبة عدة مرات ، بأن يُسيِّر القائد إلى كشاف آخر للقيام بدور اللص ، وذلك بعد أن يعود كل كشاف إلى عمله .

٥٨ — الفرس الهارب

نظام اللعبة :

يحسن فى هذه اللعبة اختيار حقل ذرة أو قصب بعد إذن صاحبه .
وتسير اللعبة كالآتى :

١ ـ يختار العريف الأول أو أحد عرفاء الطلائع ليمثل دور « فرس هارب » حيث يذهب إلى الحقل المختار ويختفى فيه .

٢ ـ بعد عشر دقائق من اختفائه ، يخرج الكشافون للبحث عنه لإمساكه والرجوع به ، فيدخلون الحقل ، ويحاولون التقدم نحوه من غير أن يحدثوا صوتاً ينم عنهم ، على حين يكون « الفرس الهارب » يقظاً ، وكله آذان صاغية وعيون متلفتة ، فإذا ما رأى كشافاً من المختارين لإمساكه يقترب منه ناداه باسمه ، فيخرج من اللعبة !

٣ ـ تستمر اللعبة حتى يتمكن الكشافون من وضع خطة للانقضاض على « الفرس الهارب » والإمساك به قبل أن تعطى له الفرصة للمناداة باسم من سيقبض عليه .

٤ ـ بعد نصف ساعة من دخول المطاردين الحقل يصفر القائد فيَقِرّ كل لاعب فى مكانه .

ويفوز « الفرس الهارب » إذا لم يكن أحد قد تمكن من الإمساك به .

ويليه فى الفوز الكشاف الذى يكون قد وصل إلى أقرب مكان من « الفرس الهارب » من غير أن يكون قد رآه .

تكرر اللعبة باختيار آخر ليقوم بدور الفرس الهارب وهكذا دواليك .

٥٩ ـ هذا دليلك !

أدوات اللعبة :

ـ مجموعة من أوراق النبات .
ـ كنز (ثمار فاكهة أو أى شيء مماثل) .

نظام اللعبة :

يقسم اللاعبون إلى فريقين ، ويعد القائد بعض خطابات لتوجيه كل فريق ، على أن يستخدم فى ذلك بعض الخطابات السرية مستخدماً التورية التى تحتاج إلى مهارة الكشاف ، لمحاولة فهم محتوياتها .

ويعمل الترتيب على أن هذه الخطابات توصل كل فريق إلى مكان يبدأ منه إشارات ترشد إلى مخبأ الكنز ، وهذه الإشارات عبارة عن مجموعة من أوراق الأشجار بها ورقة بعينها هى دليل الفريق إلى الكنز ، وهذه الورقة يحسن أن يرمز إليها فى الخطاب الأخير للقائد ، ولا يذكر اسمها صراحة .

فإذا فرضنا أن القائد سيختار مجموعة أوراق الأشجار الآتية :

ورق عنب ، ورق جميز ، ورق توت ، ورق كافور .

وأنه اختار ورق « العنب » ليكون الدليل إلى الكنز ، فيمكن أن

يشير إلى ذلك فى الخطاب الأخير الذى سيوصل القائد إلى مجموعة أوراق الأشجار بالآتى :

« . . . عندما تصل إلى هذه الشجرة الكبيرة التى تمتاز بأنها دائمة الخضرة ولها ساق وتدية غليظة ملساء مستقيمة ، تدق كلما نمت وارتفعت ، والتى يعتبر خشبها من أحسن أنواع الخشب متانة وصلابة (ويقصد بالطبع شجرة الكافور) . . بجوار هذه الشجرة ستجد مجموعة من الأوراق الخضراء ، ستجدها منتثرة كلما جد بك السير ، قد لا تكون جميع هذه الأوراق بذات قيمة لك ، بل ربما كان فى بعضها ضرر خطير فاحذرها ، ولكن ورقة من الأوراق التى عرفها قدماء المصريين ، ووجدت بعض المومياءات المصرية القديمة ملفوفة بها ، هذه الورقة عض عليها بالأسنان ، ولا تستمع لمن يقول لك كف عنها » .

والورقة المقصودة هنا . . . هى ورقة العنب كما يتبين من وصفها . . وهى مسننة وتشبه الكف .

وهنا يكون القائد قد وضع هذه الإشارات من مجموعة الأوراق ، وبين كل إشارة وأخرى حوالى ٢٠ متراً ، ثم يتعمد أن يضع بعض المجموعات ، وبها ورق ناقص ، فمجموعة تنقصها ورقة توت ، ومجموعة تنقصها ورقة كافور ، ومجموعة تنقصها ورقة عنب . والمفروض أن كل فرقة ستتبع مجموعات الورق حيث يكون بينها ورقة العنب لأنها هى « الدليل » .

كما يعمل على وضع هذه المجموعات فى طرق مختلفة للتضليل ، أما الطريق الذى سيوصل إلى الكنز فيحرص على أن تمثل فى هذه المجموعات ورقة العنب .

وفى آخر إشارة يصح أن يضع خطاباً يدل على مخبأ الكنز الذى يحسن أن يكون بهذه المناسبة بعض عناقيد من العنب ، أو زجاجة شراب العنب .

والفريق الذى يصل إلى الكنز أولاً يكون هو الفائز .

٦٠ – اتبعنى !

أدوات اللعبة :

أغطية زجاجات بيبسى كولا ، مصر كولا ، ليمونيتا ، ليمونجو . . . إلخ .

نظام اللعبة :

تسير اللعبة بنفس النظام السابق ، ولكن بدلاً من استخدام مجموعات مختلفة من أوراق النبات ، يمكن استخدام أغطية مختلفة من زجاجات البيبسى كولا ، ومصر كولا ، وليمونيتا ، وليمونجو ... إلخ .

على أن يختار من بين هذه الأغطية، غطاء واحد ، يكون هو دليل الفريق إلى الكنز ، تماماً كما هو موضح باللعبة السابقة .

٦١ ـ أيهما أصدق ؟

أدوات اللعبة :

خريطة . بوصلة . كنز .

نظام اللعبة :

يعد القائد بعض الخطابات لتوجيه الفرقة للوصول إلى مكان معين وفقاً لمخطط سابق ، على أن يستخدم فى ذلك بعض الخطابات السرية، والاستعانة بخريطة وبوصلة فى بعض أجزاء من الطريق .

وعند وصول الفرقة إلى المكان المعين يكون فى انتظارهما اثنان من الكشافين .

أحدهما صديق يريد أن يدلهم على المكان الذى يوجد به الكنز .

والآخر عدو يريد أن يضللهم حتى لا يكتشفوا المكان الذى به الكنز .

وعند وصول الفرقة ، يتصل رئيسها بهذين الكشافين ؛ ليستدل

منهما على المكان الذى يستطيع أن يجد به الكنز ، فيدله كل منهما على طريق . (وبالطبع هو لا يعرف أيهما الصديق وأيهما العدو ، والتعليمات التى سيكتبها القائد توضح أن الفرقة ستجد من يدلهم على الطريق ، دون ذكر لأى شىء آخر) ومن الطبيعى أن يفكر رئيس الفرقة فى تقسيمها إلى مجموعتين ، مجموعة يوجهها إلى طريق ، ومجموعة يوجهها إلى الطريق الثانى .

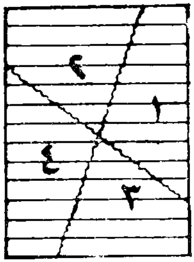
والمجموعة التى ستتجه إلى الطريق الذى به الكنز ستجد علامات سرية توصلها إلى مكانه ، فتأخذه وتعود به إلى المخيم .

المجموعة التى ستتجه إلى الطريق الثانى ستجد بعض الأعداء يضللونهم مرة أخرى ، ويوجهونهم إلى طريق طويل وعر ، يصل بهم أخيراً إلى المخيم . وقد يكتشف بعض أفراد هذه المجموعة الحيلة ، فينصحون زملاءهم بالعودة من حيث أتوا .

٦٢ ــ الرسالة الممزقة

نظام اللعبة :

يقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين ، وتكتب رسالة ترشد إلى المكان المخبأ به الكنز ، وتصف الطريق الذى يقطع ، والوسيلة التى تتبع للوصول إلى هذا الكنز .



ثم تمزق هذه الرسالة إلى أربعة أجزاء كما هو موضح بالرسم ، فيعطى أحد الفريقين جزأين من الرسالة مثل (١ ، ٤) ويعطى الفريق الآخر الجزأين الباقيين مثل (٢ ، ٣) يجلس كل فريق ويحاول أن يستنبط الجزء الباقى من الرسالة ، وعليه أن يكتشف بمهارته وذكائه ما يمكن أن تشير إليه ، حتى يهتدى إلى مكان الكنز .

والفريق الذى يصل إلى الكنز أولاً يكون هو الفائز .

٦٣ ـ إحضار الكنز

أدوات اللعبة :

فروع أشجار . أحجار . زلط . وغير ذلك من خامات البيئة .

نظام اللعبة :

يجمع القائد الطلائع ، ويحدد لكل طليعة مكاناً معيناً تبدأ منه . فتبدأ الطليعة الأولى مثلا من خارج باب المخيم متجهة يميناً ، وتبدأ الطليعة الثانية من خارج باب المخيم متجهة يساراً ، وتبدأ الطليعة الثالثة من داخل باب المخيم متجهة يميناً ، والطليعة الرابعة تبدأ من داخل باب المخيم متجهة يساراً .

ويحدد لكل طليعة زمناً قدره نصف ساعة ، يقوم أفراد الطليعة

خلالها بعمل « علامات سرية » متبعين فى ذلك القواعد المرعية فى عمل مثل هذه العلامات ، من ضرورة استخدام خامات البيئة فى عملها ، وجعل المسافة بين كل علامة والثانية حوالى ١٠ أمتار ، ومراعاة أن تكون على الجانب الأيمن من الطريق . . إلخ .

وتلاحظ الطليعة أن تتنوع هذه العلامات فلا تكون كلها أسهماً ، بل تراعى أن تستخدم مختلف أنواع علامات تتبع الأثر التى درستها .

وتشير آخر علامة إلى وجود كنز مخبأ على مسافة محدودة (ويكون الكنز عبارة عن ثمرة أو خطاب أو جزء شجرة أو أى شىء آخر تفكر فيه الطليعة) .

وتعود الطليعة مراعية الوقت المحدد لها .

بعد أن تعود الطلائع ، يطلب القائد من الطليعة الأولى أن تقتفى علامات الأثر التى وضعتها الطليعة الثانية ، وتستحضر الكنز الذى وضعته ، ويطلب من الطليعة الثانية أن تقتفى علامات الأثر التى وضعتها الطليعة الثالثة ، وتستحضر الكنز الذى وضعته ، ويطلب من الطليعة الثالثة أن تقتفى علامات الأثر التى وضعتها الطليعة الرابعة ، وتستحضر الكنز الذى وضعته ، ويطلب من الطليعة الرابعة أن تقتفى علامات الأثر التى وضعتها الطليعة الأولى ، وتستحضر الكنز الذى وضعته .

ويحدد لكل طليعة مدة أقصاها نصف ساعة لاستحضار الكنز .

والطليعة التى تحضر أولاً ومعها الكنز ، تكون هى الفائزة .

٦٤ ـ صيد الفراش

أدوات اللعبة :

شرائط قماش من لونين مختلفين .

نظام اللعبة :

تختار قطعة أرض بها بعض الأشجار ، ويقسم اللاعبون إلى فريقين ، ويحدد لكل فريق مجموعة من الأشجار ، كما يحدد له مجموعة من الشرائط ، ويطلب من كل فريق أن يعلق الشرائط الخاصة به ، على فرع أغصان هذه المجموعة من الأشجار التي حددت له ، وذلك بطريقة لا تلفت نظر الفريق الآخر .

وعند بدء اللعبة يطلب من كل فريق محاولة « صيد الفراش » وذلك بجمع شرائط الفريق الآخر .

والفريق الذي يعثر على شرائط الفريق الآخر بالكامل قبل سواه يكون هو الفائز .

٦٥ ـ جمع الأعلام

أدوات اللعبة :

٤ أعلام صغيرة من لون واحد لكل طليعة .

فإذا كان بالفرقة ٤ طلائع ، تعد :

٤ أعلام حمر ، ٤ أعلام صفر ، ٤ أعلام بيض ، ٤ أعلام زرق .

نظام اللعبة :

يكلف القائد ثلاثة كشافين بالخروج لعمل علامات سرية مختلفة على أربعة مراحل ، ويضعون فى آخر كل مرحلة كنزاً ، عبارة عن مجموعة أعلام مكونة من علم أحمر وعلم أصفر وعلم أبيض وعلم أزرق (على أن يلاحظ عند إعداد العلامات السرية الخاصة بالمرحلة الأولى أن تكون فى أربعة اتجاهات تؤدى كلها إلى مكان واحد به الأعلام الأربعة) .

وعند إشارة البدء ، تخرج الفرقة بطلائعها الأربعة . كل طليعة تحت إمرة عريفها ، وتتخذ كل طليعة اتجاهاً .

أول طليعة تصل إلى نهاية المرحلة الأولى تستولى على أكثر الأعلام قيمة .

والمفروض أنهم يعرفون قيمة هذه الأعلام كالآتى :

— الأحمر يقدر بخمس نقط
— والأصفر « بأربع «
— والأبيض « بثلاث «
— والأزرق « بنقطتين

وعلى ذلك فالطليعة التى تصل أولاً تستولى على العلم الأحمر ، والتى تليها تستولى على العلم الأصفر . . . وهكذا . . .

ثم تتابع كل طليعة سيرها حتى تتم المراحل الأربع ، وعند العودة تعد النقط التى حصلت عليها كل طليعة حسب لون العلم الذى استولت عليه فى كل مرحلة . والطليعة الفائزة هى التى تحصل على أكثر النقط .

٦٦ ـ البحث عن الرسائل

أدوات اللعبة :

— أوتاد
— خريطة يعدها القائد للطريق
— بوصلات
— رسائل

نظام اللعبة :

يقسم اللاعبون إلى فريقين ، ويعين لكل فريق عريف أول يتولى قيادة الفريق .

يعد القائد خريطة للفريق الأول يسير بمقتضاها ، ويكون معهم بوصلات توجههم للسير فى الاتجاه الصحيح .

ومع الخريطة رسالة أو أكثر بها التعليمات المطلوب اتباعها ، ويكون أبرز ما فى هذه التعليمات أن يسير هذا الفريق طبقاً لما هوموضح بالخريطة ، على أن يقف الفريق فى محطات موضحة أيضاً بهذه الخريطة .عند أول محطة يوضع « وتد » يشير إلى أنه توجد فى هذا المكان « أول رسالة » للفريق الثانى الذى سيقتفى أثر الفريق الأول ، وهكذا يفعل الفريق الأول فى المحطتين الثانية والثالثة .

يخرج الفريق الثانى بعد خروج الفريق الأول بحوالى نصف ساعة ، ومعه خريطة تحدد له خط سيره حتى « المحطة الأولى » .

وعندما يصل إلى المحطة الأولى يبحث عن الرسالة التى وضعها له الفريق الأول ، وفى هذه الرسالة توضيح لخط سيره حتى يصل إلى المحطة الثانية ، وفى المحطة الثانية رسالة أخرى بها التعليمات التى يتبعها حتى يصل إلى المحطة الثالثة .

وفى المحطة الثالثة يجد الرسالة الأخيرة التى توصله إلى الكنز .

يحدد لكل فريق المدة التى يقضيها حتى يعود إلى المخيم ، وتعاد اللعبة بأن يصبح الفريق الثانى هو الأول وبالعكس .

٦٧ ـ من يحضر الكنز ؟

نظام اللعبة :

تعتمد هذه اللعبة على العلامات السرية ، والرسائل التى يضعها القائد بين كل مكان وآخر أثناء الطريق .

ويستحسن أن يعمد القائد إلى استخدام الرموز ، والإشارات المبهمة وكتابة الرسائل بالشفرات ، حتى يتدرب الكشافون على إعمال ذكائهم ومهاراتهم فى محاولة قراءة ما ترمز إليه هذه الإشارات ، وحل الشفرات ، التى تحتوى عليها هذه الرسائل .

وفى هذه اللعبة يبدأ القائد بإعطاء رسالة لكل طليعة توصلها إلى مكان معين ، وعند هذا المكان ، ولنفرض أنه ساقية مهجورة ، يبدأ بعدها بعمل بعض العلامات السرية ، لتوصل إلى مكان آخر ينتهى بسارية من ساريات البرق ، يجد بعدها رسالة أخرى يصف فيها طريقاً يصل بهم إلى شجرة توت ، حيث يجدون بالقرب منها الكنز المنشود .

والطليعة التى تصل أولاً إلى الكنز تكون هى الفائزة .

٦٨ ـ تسلق الأشجار

أدوات اللعبة :

ـ مناديل من مناديل الكشافة بقدر نصف عدد اللاعبين .
ـ أغصان رفيعة .

نظام اللعبة :

يختار لهذه اللعبة قطعة أرض فسيحة مليئة بالأشجار الكثيفة ؛ ويختار القائد طليعة من الكشافين المعروفين بالمهارة وخفة الحركة ، ويزودهم ببعض مناديل كشافة ، وبعض أغصان رفيعة .

تكلف هذه الطليعة بالخروج من المخيم ، وتحاول أن تعمل بعض علامات سرية مستعينة بهذه الأغصان الرفيعة ، على أن ترشد هذه العلامات إلى مجموعة من الأشجار الكثيفة ، ويقوم أفراد هذه الطليعة بربط منديل من مناديل الكشافة على أحد أغصان كل شجرة من الأشجار التى سيختارونها .

بعد أن تنتهى الطليعة من ربط هذه المناديل فى الأشجار ، يخرج باقى أفراد الفريق ، ويعملون على أن يتتبعوا أثر أفراد الطليعة ، ويحاولوا

الوصول إلى الأشجار المربوط بها المناديل ، واكتشاف هذه المناديل والعودة بها .

تعاد اللعبة باختيار طليعة أخرى لإخفاء المناديل .

٦٩ ـ الكنز الثمين

أدوات اللعبة :

ـ حبوب من الفول والذرة .
ـ خامات البيئة .
ـ جذوع أشجار ـ حصا ـ زلط ـ إلخ .

نظام اللعبة :

يخرج أفراد إحدى الطلائع ، ويقسمون أنفسهم أزواجاً ، فإذا كان عدد أفراد الطليعة ثمانية ، يقسمون أنفسهم أربعة أزواج ، ويتجه كل زوج إلى ناحية ، ويتفقون على أن يقوم الزوج الأول بعمل علامات سرية من خامات البيئة ، والزوج الثانى يقوم بعمل علامات سرية مستخدماً الحصا والزلط وجذوع الأشجار ، والزوج الثالث ينثر وراءه بعض حبوب الفول ، والزوج الرابع ينثر وراءه بعض حبوب الذرة ، مع

وضع علامات سرية بين كل حين وآخر. وفى نهاية المطاف لكل زوج، يضعان رسالة تحدد المكان الذى يوجد فيه الكنز . ويلاحظ أنه كنز واحد ، والرسائل كلها تشير إلى هذا الكنز .

تخرج الطلائع ، وتقتفى كل طليعة أثر زوج من الأزواج . والطليعة التى تستحضر الكنز أولاً ، تكون هى الفائزة .

٧٠ – من يفوز ؟

نظام اللعبة :

يقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين ، ويكون لكل فريق جاسوسان لهما لدى الفريق الآخر ، ويعرف هذان الجاسوسان المنطقة التى بها الكنز ، ولكن لا يعرفان المكان بالضبط ، وبالطبع لا يعرف الفريق الأول الجاسوسين اللذين بين أفراده ، وكذلك الفريق الثانى لا يعرف من هما الجاسوسان اللذان بين أفراده .

قبل بدء اللعبة يكلف القائد أحد الكشافين بإخفاء كنز فى مكان يبعد عن المخيم حوالى كيلو مترين ، وعمل علامات سرية تهدى إلى أقرب مكان للكنز ، بحيث يكون بين آخر علامة والكنز حوالى ٥٠ متراً تقريباً .

عند إشارة البدء يسير كل فريق فى اتجاه العلامات السرية محاولا اقتفاء أثر هذه العلامات ، حتى يصل إلى آخر علامة سرية ، وهناك يحاول الجاسوسان الموجودان فى كل فريق أن يضللا هذا الفريق ، حتى لا يصل إلى مكان الكنز ، ولا بد أن يكونا حذرين حتى لا يكتشف أمرهما أحد .

وإذا سنحت لهما فرصة للاتصال بالفريق الثانى يحاولان توجيهه للمنطقة الصحيحة .

وهكذا يعمل هؤلاء الجواسيس عملهم ، ولهذا يشترط أن يكونوا على جانب كبير من الذكاء والمهارة والدهاء وسعة الحيلة .

والفريق الفائز هو الذى يستطيع أن يحصل على الكنز .

٧١ ــ أوراق النباتات

أدوات اللعبة :

مجموعة مختلفة من أوراق الأشجار والنباتات .

نظام اللعبة :

يأتى القائد بمجموعة مختلفة من أوراق الأشجار والنباتات الموجودة فى أماكن متنوعة بالمناطق المحيطة بالمخيم .

ثم يدعو الكشافين ، ويعرض هذه الأوراق عليهم لمدة ثلاث دقائق .

ويعطى إشارة البدء ، فينطلق أفراد الطلائع نحو الأشجار المختلفة لجمع الأوراق المطلوبة ، (أى التى عرضت أمامهم وتبينوا أشكالها وأنواعها) ، على أن يعودوا بها أو ببعضها بعد مدة يعينها لهم القائد .

وعندما يعود أفراد الطلائع المشتركة ، تعد الأوراق التى يتقدم بها أفراد كل طليعة والمطابقة للتى عرضت أمامهم .

وتفوز الطليعة التى تقدم عدداً من الأوراق المطابقة أكثر من غيرها .

ملاحظة :

يمكن إعادة اللعبة السابقة بعرض مجموعة من الأصداف أو القواقع ، وهذه اللعبة من الألعاب المستحبة على شواطئ البحار .

٧٢ ــ الخطابات المقفلة

نظام اللعبة :

١ ــ يكتب القائد لكل طليعة رسائل عدة تحمل أرقاماً مسلسلة ، ويضعها فى ظروف ثم يقفلها .

وفى الرسائل يبين القائد طريق السير ، وما يجب على أفراد الطليعة ملاحظته أو القيام به ، كأن يطلب منهم عمل رسم لمكان معين

فى الطريق المعين ، أو إيجاد ارتفاع مئذنة مسجد سيمرون عليه فى الطريق ، أو إيجاد عرض نهر ، أو وصف محتويات مزرعة سيمرون بها . . . إلخ .

٢ – وعند إعطاء إشارة البدء ، تفتح الطلائع الخطاب رقم ١ ويطلعون على الرسالة الأولى التى تهديهم إلى الطريق ، وتخبرهم بالمكان الذى تفتح فيه الرسالة رقم ٢ .

٣ – فى نهاية المرحلة يوضع كنز ، تستحضره كل طليعة عند عودتها .

٤ – تفوز الطليعة التى تعود بالكنز أولا ، ويكون التقرير الذى كتبوه ، والرسومات التى رسموها ، والملاحظات التى طلب منهم تسجيلها أدق وأوفى .

ويحدد القائد درجات للوصول أولاً ، ودرجات للتقارير ، ودرجات للرسومات ، ودرجات للملاحظات .

٧٣ – الرحلة الخلوية

نظام اللعبة :

يقسم اللاعبون إلى فريقين ، كل فريق تحت قيادة عريف مسئول .

وتحدد مسافة الرحلة بحوالى ثلاثة كيلومترات ، وتعد خطابات الرحلة وما بها من توجيهات بصيغة تقتضى تفكير الكشافين واستخدام قوة ملاحظاتهم وقدرتهم على ترجمة المعلومات ، ومعرفة مضمونها ، معتمدين على ذكائهم وتجاربهم ومهاراتهم . وتستخدم الرموز والإشارات والتورية فى كتابة هذه الرسائل .

وتنظم الرحلة على أساس أن يسير كل فريق فى طريق دائرى : أحدهما فى اتجاه عقرب الساعة ، والآخر فى الاتجاه المضاد .

ويتعمد القائد أن يضع فى الطريق بعض أعلام وأوتاد ومناديل مربوطة على بعض الأشجار ، وحبال مربوطة فى ساريات البرق أو التليفون . . . وهكذا . .

ويشير القائد لهذه الأشياء فى خطاباته ، ويطلب من كل فريق أن يحضرها معه .

الفريق الذى يعود ومعه عدد أكبر من هذه الأشياء يكون هو الفائز .

الباب التاسع

الألعاب الليلية

٧٤ ـ الحارس المزيف

نظام اللعبة :

نحن فى أحد المخيمات . . . والساعة تقترب من التاسعة مساء، وقد عادت الفرقة من رحلتها الخلوية ، بعد أن عثرت على كنز ثمين وضعته فى إحدى الخيام ، وكلفت حارساً بحراسته .

الحارس يقوم بالحراسة ، وباقى أفراد الفرقة يؤدون أعمالهم المكلّفين بها : فطليعة تهيئ الطعام ، وأخرى تعد ساحة السمر ، وثالثة تؤدى أعمال وقت الفراغ ، وهكذا تجد كل فرد منهمكاً فى عمله بعيداً عن المخيم .

يشعر الحارس بحركات غريبة قريبة من الخيمة التى بها الكنز ، فيتقدم ليرى ما هنالك فيفاجأ (بكشاف) يرتدى ثياب اللصوص وبيده خنجر مشهور .

يستعد الحارس للمقاومة ، فيظهر من ورائه لصان آخران ، ويتكاتف الثلاثة فى تكميم فمه ، وتكبيل يديه ورجليه ، وينزعون ثيابه ، ليرتديها

أحدهم ، ليمثل دور الحارس ، ويذهب رفيقاه بعيداً بالحارس ليخفياه في مكان مجهول ، ويبقيا في حراسته .

وهنا يسعى الحارس المزيف ، لسحب الصندوق الذى به الكنز وإخراجه ليحمله إلى صاحبيه .

ويتصادف مرور أحد الكشافين ، فتأخذه الريبة من هذه الحركة ، ويتنبه إلى الحارس المزيف ، وتدور بينهما معركة .

وينذر الكشاف رفاقه ليهبوا إلى نجدته ، وإلقاء القبض على الحارس المزيف .

وهنا يبدأون البحث عن الحارس المكمم . وفى هذه الأثناء يراقب اللصان الهاربان اللذان يحرسان الحارس الحقيقى حركات أفراد الفرقة ، وينتظران فرصة لإنقاذ رفيقهما الذى يطلب ماء من حارسه ، فيبتعد هذا ليحضر الماء ، فيتقدم اللصان من الأسير (الذى كان يمثل دور الحارس المزيف) ويفكان وثاقه ، ويجرون بصندوق الكنز ، منتهزين فرصة انشغال أفراد الفريق فى البحث عن « الحارس » الحقيقى المخبأ فى مكان يجهلونه .

ويتنبه بعض أفراد الفريق لما حدث ، فيقتفون أثر الهاربين ، حتى يتمكنوا من القبض عليهم ، وإعادة صندوق الكنز .

وباقى أفراد الفريق يحاولون الوصول إلى مخبأ « الحارس » حتى يفكوا وثاقه .

٧٥ ـ الاستيلاء على الفوانيس

أدوات اللعبة :

ـ عدد ٥ فوانيس هواء
ـ قصاصات ورق ودبابيس

نظام اللعبة :

ينقسم اللاعبون إلى فريقين ، يرأس كلا منهما عريف يشرف على سير اللعبة .

. ويعتبر أحد الفريقين مهاجماً ، والآخر مدافعاً .

ويكون مع الفريق المدافع فوانيسه الخمسة ، التي يحاول إخفاءها ووضعها في أماكن متفرقة من ساحة اللعبة ، بحيث لا تقل المسافة بين كل فانوس وآخر عن ١٠٠ متر تقريباً . ويلاحظ أن تطفأ جميع الأنوار مع الإبقاء على الفوانيس الخمسة مضاءة .

بعد أن ينتهي الفريق المدافع من إخفاء فوانيسه ، تعطى إشارة للفريق المهاجم للتقدم ، فيتقدم أفراد هذا الفريق ، ويلاحظ أن يضع كل فرد قصاصة من الورق مثبتة على ذراعه اليمنى .

يحاول المهاجمون التسلل للاستيلاء على الفوانيس ، فإذا قابلهم « مدافع » واستطاع أن ينزع قصاصة الورق من على ذراع أحدهم ، اعتبر هذا المهاجم قتيلاً فيخرج من اللعبة .

وإذا استطاع المهاجم أن يصل إلى مكان أحد الفوانيس ، وأمسك بالفانوس قبل أن يقتله أحد المدافعين ، أصبح هذا الفانوس من حقه ، ويعود به إلى مكان المهاجمين فى المخيم .

وتستمر اللعبة حتى يستطيع المهاجمون أن يستولوا على الفوانيس الخمسة ، أو إذا استطاع المدافعون أن يقتلوا أكبر عدد من المهاجمين .

وتعاد اللعبة بأن يكون المدافعون مهاجمين وبالعكس .

٧٦ ـ مخيم الخصوم

أدوات اللعبة :

ـ أعلام صغيرة من لونين .

ـ عدد ٢ حامل ثلاثى من العصى يعلق عليه فانوس هواء .

ـ مناديل كشفية بقدر عدد اللاعبين .

نظام اللعبة :

يقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين ، ويختار كل فريق منهما

منطقة تحتوى على مخابئ طبيعية ، ويضع داخل دائرة فى وسطها الحامل المعلق عليه فانوس الهواء .

كما يعلق كل لاعب من الفريقين منديله فى الطرف الخلفى من حزامه بطريقة يسهل بها سحبه .

عند إشارة البدء يأخذ كل لاعب علماً بلون فريقه ، ويتسلل إلى الدائرة الموجودة بمنطقة الخصم ، حيث يحاول أن يغرس هذا العلم فيها قبل أن يؤسر ، ويؤسر اللاعب إذا سحب المنديل المعلق فى حزامه من الخلف .

بعد مدة معينة ، توقف اللعبة ، وتحسب النقط على الأساس التالى :

– تعطى ثلاث نقط عن كل علم تمّ غرسه فى منطقة الخصم.

– تعطى نقطتان عن كل أسير تم أسره من الخصم .

والفريق الفائز هو الذى يحصل على أكثر النقط .

٧٧ – المشاعل

أدوات اللعبة :

بطاريات صغيرة .

نظام اللعبة :

ينقسم اللاعبون إلى فريقين ، ويكون مع كل فرد من أفراد الفريق الأول بطارية .

عند إشارة البدء ، ينتشر أفراد الفريق الأول فى المنطقة الفسيحة المحيطة بالمخيم ، ويحسن أن تكون كثيرة الأشجار .

ويحاول كل فرد أن يتخذ له مخبأ طبيعياً ، وبعد حوالى ٢٠ دقيقة يبدأ أفراد الفريق الثانى فى البحث عن أفراد الفريق الأول ، ويلاحظ أنه يتحتم على كل لاعب من الفريق الأول أن يشعل البطارية التى معه خمس مرات بين كل مرة والثانية ثلاث دقائق .

ويعمل لاعب الفريق الثانى على الوصول إلى لاعب الفريق الأول ولمسه ، فإذا تم له ذلك فإن لاعب الفريق الأول يخرج من اللعبة .

ويلاحظ أن لاعب الفريق الأول له إذا أحس بأن مخبأه قد اكتشف أن يغير هذا المخبأ بين الحين والآخر ، كما أن له أن يجرى ويعود هارباً إلى مقره فى المخيم قبل أن يلمسه أحد ، على أنه لا يسمح له بذلك إلا بعد أن يكون قد أشعل بطاريته خمس مرات فى المدة المقررة .

تنتهى اللعبة إذا تم أسر حملة المشاعل ، أو فى الوقت المحدد ، حيث يقوم القائد بعد الأسرى ، ثم تعاد اللعبة بأن يكون الفريق الثانى هو حملة المشاعل ، ويعد بعد ذلك الأسرى منهم ، والفريق الفائز هو الذى يكون عدد أسراه أقل من الآخر .

٧٨ ـ الجاسوس

أدوات اللعبة :

عدد ٥ بطاريات يد .

نظام اللعبة :

يعين القائد اثنين من الكشافين ، يطلب منهما أن يخرجا من المخيم دون أن يتنبه إليهما أحد من رفاقهما ، ويكون مع كل فرد من هذين الكشافين بطارية .

كما يعين القائد ثلاثة كشافين آخرين من باقى الأفراد ؛ ويكون مع كل فرد منهم بطارية مخبأة ، ويكون هؤلاء بمثابة « جواسيس » على الفرقة ، ويكونون معروفين لهذين الكشافين اللذين خرجا من المخيم ، ولا يكونون معروفين من باقى أفراد الفريق .

بعد أن يخرج الكشافان من المخيم يختاران مكاناً يختبئان فيه ، يصعب على الغير الاهتداء إليه بسهولة .

وبعد خروجهما بحوالى ربع ساعة ، يخرج باقى أفراد الفريق للبحث عنهما . والمفروض أن الكشافين المختبئين يشعلان البطارية مرة كل دقيقتين . ومهمة الجواسيس الثلاثة محاولة تضليل أفراد الفرقة عند البحث عن

الهاربين ، دون أن يكشفوا أمرهما .

فإذا استطاعت الفرقة أن تصل للكشافين الهاربين ، وتمكنت من القبض على أحدهما ، يحاول زميله الآخر أن يهرب إلى مكان آخر يختبئ فيه ، ويبدأ بإشعال البطارية ، ويطارده أفراد الفريق ، حتى إذا وصلوا إليه وتمكنوا من القبض عليه ، تسلل أحد الجواسيس واختفى وفعل ما فعل زملاؤه السابقون .

وهكذا تستمر اللعبة حتى يتم اختفاء الجواسيس الثلاثة ، وتتمكن الفرقة من القبض على « الخمسة » .

٧٩ ـ الصيادون

أدوات اللعبة :

شرائط من القماش ودبابيس .

نظام اللعبة :

يقسم اللاعبون إلى ثلاث فئات :

أرانب . وكلاب الصيد . والصيادون . . فإذا كان عدد اللاعبين ٤٠ لاعباً :

- يكون عدد الأرانب ١٢
- و يكون عدد كلاب الصيد ١٠
- و يكون عدد الصيادين ١٨

و يضع كل أرنب شريطاً من القماش يثبته بدبوس حول ذراعه اليمنى .

تخرج الأرانب وتنتشر فى المنطقة المحيطة بالمخيم :

و بعد خروجها بحوالى خمس دقائق تخرج كلاب الصيد لتتبع سير الأرانب ، محاولة التعرف على طريقها .

ثم يخرج الصيادون بعد خروج الأرانب بحوالى خمس دقائق متتبعين عواء الكلاب : فعلى كل « كلب » أن يعوى ، فيلحق به الصياد ، وكلما قرب الكلب من مكان الأرانب زاد عواؤه لأنه لا يستطيع أن يتكلم أو يشير بيديه ، ولا يعرف إلا أن يعوى فقط ، فإذا عثر الصياد على أرنب فإنه يبادر بقتله ، وذلك بنزع قطعة القماش من على ذراعه .

وتستمر اللعبة حتى يتم صيد جميع الأرانب .

٨٠ ـ الرسول

أدوات اللعبة :

شرائط من لونين ودبابيس .

نظام اللعبة :

ينقسم اللاعبون إلى فريقين : الفريق الأبيض ، ويضع كل لاعب منه شريطاً أبيض يثبته بدبوس على ذراعه اليمنى ، والفريق الأحمر ويضع كل لاعب منه شريطاً أحمر يثبته بدبوس على ذراعه اليمنى .

ويختار كل فريق من بين أفراده (رسولاً) يميز بلف ثلاثة شرائط من لون الفريق حول ذراعه اليمنى ، وهذا الرسول هو الذى يكلف بتوصيل الرسائل إلى القائد .

عندما تبدأ اللعبة يقف القائد، أو من ينيبه فى دائرة محددة فى وسط الساحة المخصصة للعبة .

وينتشر أفراد الفريقين فى هذه الساحة ، وعند إشارة البدء ينطلق كل رسول متجهاً نحو القائد ، ويسعى لإيصال الرسالة إليه .

ويحاول أفراد كل فريق أن يمنعوا خصمهم من الوصول إلى القائد

(قبل أن تمس قدماه الدائرة التى هو فيها) وذلك بلمسه ، فإن لمسه أحد خصومه عاد من حيث أتى ، ويكرر المحاولة مرة أخرى ، وأفراد كل فريق يحاولون أسر أكبر عدد ممكن من الفريق الآخر ليخلو الجو للرسول . وذلك بأن ينتزعوا الشريط الموجود على الذراع . فكل من ينزع شريطه يخرج من اللعبة ، ويستمر العراك بين الفريقين . وهدف كل فريق معاونة « رسوله » حتى يسلم رسالته أولاً .

والفريق الذى يتمكن من ذلك يعتبر هو الفائز .

٨١ ــ الفتك بالأعداء

أدوات اللعبة :

لوحة من الورق لكل لاعب تعلق على صدره .

وعلى كل لوحة عدد مسلسل .

نظام اللعبة :

ينقسم اللاعبون إلى فريقين : فريق الدفاع وفريق الهجوم ، ويعلق كل لاعب على صدره لوحة من الورق ، عليها العدد الذى يميزه .

يحدد لفريق الدفاع ساحة فسيحة يوضع فى وسطها علم ، وعند إشارة

البدء يتقدم فريق الهجوم نحو الساحة ، ويحاذر كل منهم أن يُقرأ عدده ؛

وعلى فريق الدفاع أن يراقب حركات العدو المهاجم بكل دقة محاولاً أن يأسر أكبر عدد ممكن من هؤلاء المهاجمين ، وذلك بقراءة الأعداد التي على صدورهم .

وكذلك يفعل الفريق المهاجم ، فهو يستطيع أن يقتل كل مدافع يقرأ رقمه .

يفوز الفريق المهاجم ، إذا استطاع أن يستولى على العلم ؛

وتعاد اللعبة بأن يكون الفريق المهاجم مدافعاً وبالعكس .

٨٢ ـ أين أنا ؟

أدوات اللعبة :

صافرات بقدر عدد نصف اللاعبين .

نظام اللعبة :

يقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين ، ويكون مع كل فرد من أفراد الفريق الأول صافرة .

عند بدء اللعبة، يسمح لأفراد الفريق الأول بالانتشار خارج المخيم ، ويحاول كل فرد منهم أن يتخذ له مخبأ يصعب اكتشافه .

بعد حوالى ٢٠ دقيقة . . . ينتشر أفراد الفريق الثانى للبحث عن أفراد الفريق الأول ، والمفروض أن كل فرد من أفراد الفريق الأول عليه أن يصفر ٣ مرات بين كل مرة والأخرى خمس دقائق . وتبدأ الصافرة الأولى (بعد أن يتم اختفاؤه ، ويبدأ أفراد الفريق الثانى فى الانتشار) .

على كل فرد من أفراد الفريق الثانى أن ينصت للصافرات ؛ ليستدل منها على مكان المختفى ، فإذا استدل منها على مكانه ، وأمكن الوصول إليه ولمسه ، أسر لاعب الفريق الأول ، وإذا تمكن لاعب الفريق الأول بعد ذلك من الجرى ، والعودة إلى مكانه فى المخيم قبل أن يلمسه لاعب الفريق الثانى يبقى حيًّا .

وبعد مضى حوالى نصف ساعة، يعطى القائد إشارة للتجمع ، ويحصى عدد الباقين أحياء من أفراد الفريق الأول .

ثم تعاد اللعبة بالسماح لأفراد الفريق الثانى بالاختفاء ، وبعد انتهاء الوقت المحدد ، يحصى عدد الباقين منهم أحياء ، ويفوز الفريق الذى يكون عدد الأحياء منه أكثر .

٨٣ ـ إيقاد النار

أدوات اللعبة :

ـ نار السمر ، وبعض قطع من الخشب .

ـ شرائط بيضاء ودبابيس .

نظام اللعبة :

يشترك فى هذه اللعبة ثلاث طلائع ضد طليعة واحدة ، وهذه الطليعة الأخيرة تحرس نار السمر ، ولا تسمح لأى فرد من أفراد الطلائع الأخرى بالاقتراب من هذه النار .

أما أفراد الطلائع الثلاث الأخرى ، فيضع كل فرد من أفرادها شريطاً أبيض يثبته بدبوس حول ذراعه اليمنى ، ويمسك معه قطعة من خشب الوقود الذى يغذى نار السمر .

يقف أفراد الطليعة الحارسة للنار حولها فى دائرة نصف قطرها ٢٥ متراً تقريباً .

وعندما تبدأ اللعبة يحاول أفراد الطلائع الثلاث التسلل لإلقاء ما معهم من قطع الخشب فى النار قبل أن يتمكن الحراس من نزع الشرائط

البيضاء من على أذرعهم . وكل من ينزع شريطه يخرج من اللعبة .

وبعد انتهاء الوقت المحدد ، تحصى قطع الخشب التى ألقيت وعدد الأفراد الذين انتزعت شرائطهم .

وتعاد اللعبة باختيار طليعة أخرى للحراسة ، وهكذا تحسب النقط فى كل مرة للطليعة الحارسة . والطليعة الفائزة هى التى تحصل على أكثر النقط .

٨٤ – صيحات الحيوانات

نظام اللعبة :

يختار أربعة كشافين ، ويكلف كل كشاف منهم بالتخصص فى تقليد صوت من أصوات الحيوانات ، فيقلد أحد الكشافين صوت النمر مثلا ، ويقلد آخر صوت الذئب ، والثالث صوت الأسد ، والرابع صوت الثعلب .

وتختار كل طليعة من الطلائع الأربع أحد أصوات هذه الحيوانات .

وعند بدء اللعبة ينتشر الكشافون الأربعة فى أماكن متفرقة خارج المخيم ، ويتخذ كل واحد منهم مخبأ يختفى فيه .

وبعد خروجهم بحوالى ربع ساعة ، يبدأ كل كشاف فى تقليد صوت

الحيوان المكلف به ، ويكرر ذلك من ثلاث مرات إلى خمس .

وعلى كل طليعة أن تتبع صوت الحيوان الذى اختارته وتتجه نحوه .

عندما يكتشف أفراد الطليعة مخبأ الحيوان الخاص بهم ، ويتكامل عددهم عنده ، يرددون جميعاً صوت هذا الحيوان ، ثم يبدأون فى العودة إلى المخيم .

الطليعة التى تعود أولاً ، تكون هى الفائزة .

٨٥ ـ شيخ المنسر

أدوات اللعبة :

فانوس هواء .

نظام اللعبة :

يقسم اللاعبون إلى فريقين : فريق اللصوص ، ويتكون من أفراد طليعة واحدة ، وفريق الحراس ، ويتكون من أفراد طليعتين .

ويكون لفريق اللصوص شيخهم الذى يحتفظ بفانوس هواء مشتعل.

يطلب من « اللصوص » أن يخرجوا من المخيم ، ويتخذ كل واحد منهم مخبأ ، يكون معروفاً لشيخهم فقط ، وتكون المسافة كبيرة بين كل مخبأ والآخر .

عند بدء اللعبة ، يمر « شيخ اللصوص» على أفراد فريقه ، وعند وصوله إلى مخبأ كل فرد ، يرفع فانوسه إلى أعلى ، وفى هذه اللحظة يكون أفراد الطليعتين الأخريين فى مكان يسمح لهم برؤية الفانوس ، ولا يسمح لهم بالتقدم إلا بعد أن يمر شيخ اللصوص على لصوصه مرتين . وفى كل مرة يقف أمام مخبأ أحدهم يرفع الفانوس إلى أعلى إشارة إلى مكانه .

وبعد أن ينتهى من المرور مرتين يطفئ فانوسه ، ويسمح لأفراد الطليعتين بالانطلاق بعد أن يكون كل فرد منهم قد حدد فى رأسه مكان أحد هذه المخابئ .

وكل فرد يصل إلى مخبأ أى لص ويلمسه يعتبر اللص قد أسر ؛ وبعد الوقت المحدد ، تعد كل طليعة من الطليعتين من أسرتهم ، والطليعة التى عدد أسراها أكثر تكون هى الفائزة .

٨٦ ـ اتبعهم

أدوات اللعبة :

عدد ١٠ فوانيس هواء .

نظام اللعبة :

يخرج عشرة كشافين ، ومع كل كشاف فانوس هواء ، وينتشرون

فى منطقة حالكة الظلام ، على أن تكون المسافة بين كل كشاف وآخر كبيرة (لا تقل عن ٥٠ متراً) .

وبعد خروج الكشافين بحوالى عشرين دقيقة ، يصفر القائد صفرة طويلة ، فعلى الكشافين العشرة أن يرفعوا فوانيسهم وهى مشتعلة إلى أعلى ، وفى هذا الوقت يبدأ باقى أفراد الفرقة فى الانتشار اثنين اثنين ، متجهين نحو هؤلاء الكشافين ، ويحاول كل اثنين من باقى أفراد الفريق القبض على واحد من هؤلاء العشرة ، والاستيلاء على الفانوس الذى معه .

ويدير القائد اللعبة بتكرار الصفارة بين الحين والآخر .

وتنتهى اللعبة عندما يتم الاستيلاء على الفوانيس العشرة ، والعودة بها .

٨٧ – جمع الكنز

أدوات اللعبة :

حوالى ١٠٠ شريط من الشرائط المختلفة الألوان تلقى فى جهات متفرقة من الأرض .

نظام اللعبة :

تطفأ الأنوار وينتشر جميع الكشافين فى الأرض ، ويحاول كل

كشاف أن يلتقط أكبر عدد ممكن من الشرائط ، وعند نهاية الوقت المحدد ، تقدم كل طليعة ما جمعت من الشرائط .

والطليعة الفائزة هى التى تكون جمعت شرائط أكثر من غيرها ، وتكرر اللعبة عدة مرات .

٨٨ ـ قف عندك

أدوات اللعبة :

بطارية .

نظام اللعبة :

يقف أحد الكشافين فى وسط دائرة محددة ومعه بطارية ، ويطلب من أفراد إحدى الطلائع أن تتقدم نحوه محاذرة أن يرى أحدهم وهو يسير .

فعندما تبدأ اللعبة يتقدم أفراد الطليعة ببطء ، من مسافة بعيدة ويضيء الكشاف بطاريته بين كل لحظة وأخرى ، فإذا رأى أحد اللاعبين متقدماً نحوه قال له : قف عندك يا أحمد ! وعلى أحمد أن يخرج من اللعبة فى الحال .

وهكذا تسير اللعبة ، ويحاول الأفراد الباقون أن يسيروا بحذر شديد ،

حتى إذا رأوا بطارية الكشاف انبطحوا أرضاً . وأى لاعب توجه نحوه البطارية وهو واقف يخرج فوراً .

وإذا تمكن أحد من الوصول للدائرة التى بها الكشاف يكون فائزاً ، وإلا اعتبر الكشاف هو الفائز .

وتعاد اللعبة باختيار لاعب آخر ليقف فى الدائرة ومعه البطارية .

٨٩ ـ آثار الدخان

أدوات اللعبة :

خشب وقود وكبريت .

نظام اللعبة :

ينتشر أربعة من أفراد إحدى الطلائع بعيداً عن المخيم ، ويتخذ كل فرد منهم مكاناً قصياً ، ويكون مع كل فرد بعض قطع من خشب الوقود .

عندما يستقر بأفراد الطليعة المقام فى الأماكن التى اختاروها مخبأ لهم ، يجمع كل منهم بعض الأغصان ، ويعمل على أن يشعل النار بما معه من خشب ووقود بالإضافة إلى الأغصان التى سيجمعها ؛ ويحاول أن يجعل النار تشتعل فيها بضع دقائق ، ثم يطفئها ، عاملاً على أن يتصاعد

منها بعض الدخان الكثيف .

فى هذه الأثناء تكون هناك أربع طلائع فى المخيم واقفة فى مكان ترى منه النيران المشتعلة والدخان المتصاعد .

وبعد انطفاء النار وخمود الدخان قليلاً ، يوجه القائد كل طليعة إلى ناحية من النواحى الأربع التى أوقدت فيها النار .

والطليعة التى تصل إلى المكان تعمل على إزالة آثار النار ، وتعود مع الكشاف الذى أشعلها إلى المخيم .

والطليعة التى تعود أولاً ، تكون هى الفائزة .

٩٠ – اجمع

أدوات اللعبة :

عدد ٣ صفارات . لكل صفارة صوت مميز .

نظام اللعبة :

يتبارى فى هذه اللعبة ثلاث طلائع ، وعند بدء اللعبة يختار ثلاثة كشافين ، ويكون مع كل كشاف منهم صفارة لها صوت مميز ، وتختار كل طليعة من الطلائع الثلاث صوت صفارة ، وتستمع له أربع مرات ،

ثم يطلب من الكشافين الثلاثة الخروج من المخيم ، والتفرق إلى أماكن بعيدة ، ويختار كل كشاف منهم مكاناً بعيداً عن الآخر .

وبعد اختفاء الكشافين ، وفى الوقت الذى يكون القائد قد حدده لهم من قبل ، يصفر كل كشاف بصفارته ، ويحاول أفراد كل طليعة أن يتتبعوا مصدر صوت الصفارة الخاص بهم ، ويسمح لكل كشاف إطلاق صفارته خمس مرات فقط بين كل مرة وأخرى دقيقتان .

كل طليعة تتجمع عند الكشاف المنوط بها ، تعود مسرعة معه إلى القائد .

والطليعة التى تعود أولاً تعتبر هى الفائزة .

الباب العاشر

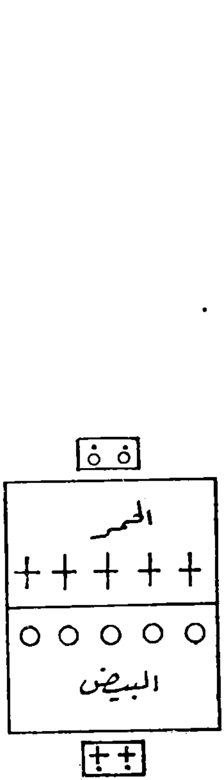
ألعاب عامة

٩١ ـ الحصول على العلم

أدوات اللعبة :

ـ عدد ٢ علم أحمر ، عدد ٢ علم أبيض .
ـ شرائط حمراء وبيضاء بقدر عدد اللاعبين .
ـ جير لتحديد ساحة الملعب .

نظام اللعبة :



يحدد مكان الملعب بمستطيل لا يقل طوله عن ٧٥ متراً ، ولا يقل عرضه عن ٤٠ متراً ثم يقسم المستطيل إلى قسمين متساويين ، يخصص أحدهما لنصف اللاعبين الذين سيمثلون «فريق البيض» ، والقسم الآخر للنصف الثانى الذى سيمثل «فريق الحمر» .

يضع أفراد « فريق البيض » أشرطة بيضاء على أذرعهم اليمنى ، ويضع

أفراد « فريق الحمر » أشرطة حمراء على أذرعهم اليمنى .

ثم يأخذ « فريق البيض » علمين أبيضين ، ويثبتهما فى القلعة الخاصة به .

ويأخذ « فريق الحمر » علمين أحمرين ، ويثبتهما فى القلعة الخاصة به .

ويقف كل فريق على بعد ٥ أمتار تقريباً من خط الوسط .

ويحدد – خارج المستطيل من ناحية الضلعين الصغيرين – مربعان طول ضلع كل منهما متران تقريباً ، ويمثل كل مربع منهما القلعة الخاصة بكل فريق .

هدف اللعبة :

تهدف اللعبة إلى محاولة كل فريق غزو الفريق الآخر للحصول على علمه ، ومن أجل ذلك يجب إما منع العدو من انتزاع العلم ، وإما الاندفاع خلال صفوف الأعداء وانتزاع علمهم .

سير اللعبة :

لنفرض أن لاعباً من « الحمر » اقتحم صفوف الأعداء لانتزاع العلم ، فما إن يراه أحد فريق « البيض » حتى يطارده للقبض عليه ، فإذا نجح « البيض » فى القبض عليه فإن اللاعب « الأحمر » يصبح « أسيراً » ،

ويمضى إلى قلعة « البيض » حيث يبقى بها .

وإذا نجح اللاعب « الأحمر » فى اقتحام قلعة « البيض » ودخولها بقدميه دون أن يلمسه أحد ، فإنه يستطيع أخذ علم ، والعودة بحرية إلى القسم الخاص به ، حيث يغرس علم العدو فى القلعة الخاصة بفريقه ، ثم يشارك فى اللعب من جديد .

وعندما يؤسر أحد اللاعبين ، عليه أن يظل فى القلعة حبيساً ، حتى يتمكن أحد لاعبى فريقه من إنقاذه ، وذلك بأن يلمس يده دون أن يمكن أحداً من القبض عليه ، وفى هذه الحالة يعودان معاً بحرية إلى معسكرهما ويأخذان فيه مكانهما .

ولا يمكن إخراج أكثر من سجين واحد فى كل محاولة ، وكذلك لا يمكن انتزاع أكثر من علم واحد فى كل محاولة .

والذى ينتزع العلم لا يستطيع القبض على عدو قبل أن يغرس العلم فى قلعته .

ويستطيع اللاعبون أن يتنقلوا فى معسكرهم كما يشاءون ، كما يستطيعون إثارة أعدائهم بأن يضعوا قدماً واحدة داخل معسكرهم ، أو يتقدموا فيه خطوتين ، وثلاث خطوات ثم يعودوا إلى معسكرهم .

وعندما ينجح أحد الفريقين فى انتزاع العلمين والقبض على أسيرين يعتبر هو الفائز .

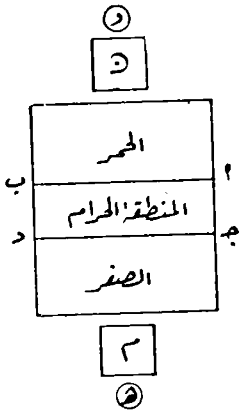
وعند استئناف اللعب يتبادل اللاعبون معسكريهما .

٩٢ ـ المنطقة الحرام

أدوات اللعبة :

١ ـ ٢٠ علماً صغيراً . . عشرة منها بلون أصفر ، وعشرة بلون أحمر .

٢ ـ شرائط حمر وشرائط صفر ودبابيس .



نظام اللعبة :

يختار لهذه اللعبة أرض فسيحة على شكل مستطيل أبعاده ١٠٠ × ٢٠٠ متر تقريباً .

ويقسم المستطيل بالخطين ا ب ، ﺣ د وتسمى هذه المنطقة بالمنطقة الحرام .

كما يحدد المستطيلان الصغيران م ، ن ليضع كل فريق منهما ـ أعلامه فى المستطيل الخاص به ، ومن وراء هذين المستطيلين تحدد الدائرتان (ﻫ ، و) تمثل كل دائرة السجن الخاص بكل فريق .

يقسم اللاعبون إلى فريقين : فريق الحمر ، ويضع كل فرد من أفراده شريطاً أحمر يثبت بدبوس على ذراعه اليمنى ، وفريق الصفر ، ويضع كل فرد من أفراده شريطاً أصفر يثبت بدبوس على ذراعه اليمنى .

عند إشارة البدء يحاول كل فرد من أفراد الفريقين أن يجتاز « المنطقة الحرام » دون أن يأسره أحد من الفريق الآخر .

ولنفرض مثلاً أن أحد أفراد الفريق « الحمر » حاول أن يجتاز « المنطقة الحرام » فتمكن أحد أفراد الفريق « الصفر » من أسره وذلك بنزع الشريط الأحمر من على كتفه ، فهنا يؤخذ الأسير الأحمر إلى السجن (هـ) ويبقى فيه حتى يتمكن أحد رفاقه من التسلل والدخول إلى السجن ، فيستطيع أن يعود به إلى أرض الحمر ثانية ، ويعطى له شريط آخر ويعاود اللعب .

أما إذا استطاع هذا اللاعب من الفريق الأحمر أن يصل إلى المستطيل (م) ، فله أن يأخذ علماً أصفر ويعود للاحتفاظ به كغنيمة من أعدائه .

ويلاحظ أنه بمجرد أن يضع اللاعب الأحمر قدمه داخل المستطيل (م) فلا يحق لأى لاعب من الصفر أن يأسره ، بل له أن يأخذ العلم ويعود به دون أن يمسه أحد .

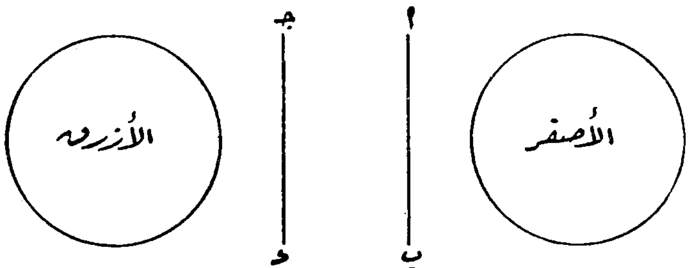
تنتهى اللعبة بفوز الفريق الذى يستولى على أعلام الفريق الآخر .

وإذا لم يتمكن أحد الفريقين من ذلك ، فتعطى نقطتان لكل علم مكتسب ، وثلاث نقط عن كل أسير .

٩٣ ــ اللمس

أدوات اللعبة :

مناديل كشافة بقدر عددُ اللاعبين . نصفها من لون أصفر ، والنصف الآخر من لون أزرق ، ويزاد منديلان للقائد من هذين اللونين أيضاً .



نظام اللعبة :

ينقسم اللاعبون إلى فريقين : الفريق الأصفر والفريق الأزرق ، ويضع كل لاعب من الفريق الأصفر على رأسه منديلاً أصفر ، ويضع كل لاعب من الفريق الأزرق منديلاً أزرق على رأسه . . (وتخطط الأرض على الأساس التالى) :

يرسم فى وسط الملعب الخطان ا ب ، حـ د طول كل منهما حوالى ٢٠ متراً ، والمسافة بينهما حوالى مترين ، وعلى بعد ٥٠ متراً تقريباً من كل خط تحدد دائرتان .

عند بدء اللعبة يصطف لاعبو الفريق الأصفر على الخط ا ب ، ولاعبو الفريق الأزرق على الخط حـ د ، ويكون الفريقان متواجهين .

ويقف القائد فى منتصف الخطين ، وعند بدء اللعبة يلقى فى الهواء بأحد المنديلين (الأصفر أو الأزرق) .

فإذا فرض أنه ألقى بالمنديل الأصفر ، فعلى الفريق الأصفر أن يستدير ويجرى بأقصى سرعة ممكنة حتى يصل إلى بيته (الدائرة الخاصة به) وفى نفس الوقت يجرى أفراد الفريق الأزرق وراءهم ، فإذا لمس أى فرد من الزرق فرداً آخر من الصفر قبل أن يدخل الأصفر بيته ، فإن الأصفر يصبح أسيراً ، ويتجه إلى بيت الزرق ، ولا يسمح له بمواصلة اللعب .

أما إذا وصل أى فرد من الصفر بيته ، فإنه يصبح فى مأمن ، وإذا تجاوز أحد الزرق حدود بيت الصفر ، فإنه يؤخذ أسيراً ، وقد يحاول فعلاً بعض الصفر (وهم داخل الدائرة) أن يشدوا بعض الزرق ، ويدخلوهم أسرى فى بيتهم .

يصفر القائد فيعود الفريقان إلى الخطين ا ب ، حـ د (فيما عدا الأسرى الذين يبقون مأسورين) ؛ ويعاود القائد قذف أحد المنديلين إلى

أعلى ويعمل القائد على استعمال الحداع ، فلا يرمى المنديل الأصفر مرة والأزرق المرة التالية ، بل يعمل على إلقاء الأصفر مرتين ، ويليه الأزرق مرة ثم الأصفر ثم الأزرق مرتين وهكذا . على أن يغير دائماً من أسلوبه حتى يكون أفراد الفريقين متيقظين دائماً .

بعد الوقت المحدد ، يعدّ القائد من تم أسرهم من كل فريق .

والفريق الفائز هو الذى يكون قد أسر من أفراده عدد أقل .

٩٤ ــ كم إصابة ؟

أدوات اللعبة :

كرة

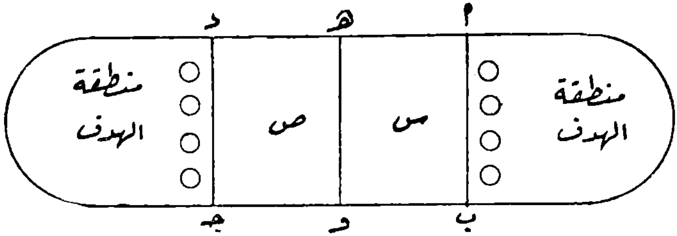
نظام اللعبة :

١ ــ تحدد ساحة اللعبة بمستطيل ا ب حـ د طوله حوالى ١٠٠ متر وعرضه حوالى ٤٠ متراً .

ويقسم المستطيل بالمستقيم هـ و إلى قسمين متساويين :

وترسم نصف دائرتين خلف كل من المستقيمين ا ب ، حـ د

وتعتبر كل منطقة محصورة بنصفى الدائرتين منطقة الهدف .



٢ — يقسم اللاعبون إلى فريقين (الفريق س والفريق ص) ويختار كل فريق أحد قسمي المستطيل ليكون معسكراً له .

٣ — يختار كل فريق أربعة لاعبين من فريقه ، يكونون حراساً ، ويقفون وراء الخطين ا ب ، حـ د .

فحراس الفريق س يقفون وراء الخط ا ب

وحراس « ص « « حـ د

٤ — عند الاستعداد للعبة ينتشر الفريق س داخل المستطيل ا ب و هـ ، ويقف حراس هذا الفريق الأربعة خلف ا ب ، وينتشر الفريق ص داخل المستطيل هـ و حـ د ، ويقف حراس هذا الفريق الأربعة خلف حـ د .

٥ — عند بدء اللعبة تجرى قرعة للفريق الذى يبدأ باللعبة أولاً ، ولنفرض أن القرعة جاءت فى صالح الفريق س ، فيقف أحد الحراس خلف منتصف الخط ا ب ، ويقذف الكرة محاولاً أن

يسقطها على الأرض ، فى منطقة الهدف للفريق ص .

ـ فإذا أفلح فى ذلك ، وسقطت الكرة على الأرض فى منطقة الهدف ، حسب للفريق (س) أربع نقط .

ـ وإذا سقطت على الأرض داخل المستطيل هـ و حـ د ، حسب للفريق (س) نقطتان .

ـ وإذا سقطت خارج هاتين المنطقتين ، حسب للفريق (ص) نقطة .

ـ وإذا تمكن أحد أفراد الفريق (ص) من لقف الكرة ، فإنه يعمل على قذفها ، ناحية الفريق (س) محاولاً إسقاطها داخل منطقة الهدف ، أو داخل المستطيل ا ب و هـ .

٦ ـ إذا سقطت الكرة على الأرض ، يتقدم أحد حراس الفريق الذى سقطت الكرة ناحيته بقذفها إلى معسكر الخصم .

٧ ـ الفريق الذى يكسب ٣٠ نقطة يعتبر فائزاً .

وتعاد اللعبة ، ويتبادل الفريقان معسكريهما .

٩٥ ـ حارس الكرة

أدوات اللعبة :

ـ كرتان ، كرة لكل فريق .
ـ جير لتحديد دائرة لكل فريق .

نظام اللعبة :

ينقسم اللاعبون إلى فريقين : فريق البيض ، وفريق السود ، ويحدد لكل فريق دائرة نصف قطرها حوالى ٥ أمتار تمثل قلعة ، يقف فى وسطها « حارس » يحاول منع المهاجمين من إيصال الكرة إلى أرض القلعة ، ويقف بعض المدافعين كذلك حول القلعة لمحاولة منع المعتدين من الاستيلاء على الكرة .

وكلما أصابت الكرة أرض القلعة يكسب الفريق الذى رماها نقطة واحدة .

وبعد مدة محددة تعد النقاط التى كسبها كل فريق .

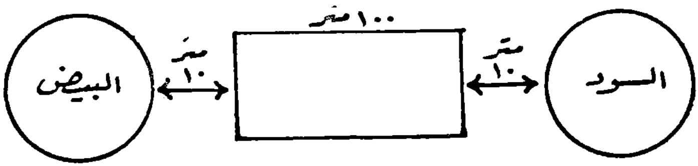
والفريق الفائز هو الذى يحصل على أكثر النقط .

٩٦ ـ الكرة المتنقلة

أدوات اللعبة :

كرة

نظام اللعبة :



ينقسم اللاعبون إلى فريقين السود والبيض ، يقفان فى طرفى أرض على شكل مستطيل أبعاده ١٠٠ × ٢٠ متراً تقريباً .

ترسم دائرتان على بعد ١٠ أمتار تقريباً من عرضى المستطيل ، وتمثل هاتان الدائرتان بيتى البيض والسود .

والهدف من اللعبة أن يحاول كل من البيض والسود الإتيان بالكرة إلى بيتهم .

عند إشارة البدء ، يقف الحكم فى منتصف الملعب ويرمى الكرة إلى

أعلى ، ويحاول أفراد كل فريق أن يتقاذفوا الكرة إلى أعلى حتى يصلوا بها إلى بيتهم .

فإذا تمكنوا من ذلك حسبت لهم نقطة . وتعاد اللعبة . وبعد الوقت المحدد تحسب النقط التى حازها كل فريق ، والفريق الفائز هو الذى يكون قد اكتسب عدداً أكثر من النقط .

٩٧ ـ الأسير

أدوات اللعبة :

شرائط بقدر عدد اللاعبين ، نصفها أحمر ونصفها الآخر أصفر .

نظام اللعبة :



تختار أرض فسيحة وتقسم إلى قسمين ، يفصل بينهما منطقة كبيرة هى « المنطقة الحرام » .

وفى كل قسم تحدد دائرتان ا ، ب يمثلان « سجنين » .

ويقسم اللاعبون إلى فريقين . . الفريق الأحمر ، ويضع كل لاعب منه شريطاً أحمر على ذراعه ، والفريق الأصفر ، ويضع كل لاعب منه شريطاً أصفر على ذراعه .

عندما تبدأ اللعبة ، يكون كل فريق متحصناً وراء الخط المواجه للمنطقة الحرام ، وعند الإشارة يتقدم أفراد كل فريق إلى المنطقة الحرام حيث تدور المعركة ، ويحاول كل فريق جذب خصومهم إلى مخيمهم ، وذلك بشدهم بالأيدى ، ويعتبر اللاعب « أسيراً » عندما يضع قدمه وراء خط الحد ، وعليه إذ ذاك أن يذهب إلى السجن .

وقد يتفق كل اثنين أو ثلاثة من الفريق على جذب أسير ، حتى يتعدى الخط الفاصل ويذهب إلى السجن ، والأسير الذى يدخل السجن يبقى فيه حتى يصبح معه ثلاثة من زملائه ، وفى هذه الحالة يمكن أن يهرب أحدهم ، وذلك بمحاولة الوصول إلى المنطقة الحرام قبل أن يلمسه أحد ، فإذا لمسه أحد عاد إلى سجنه بدون مقاومة ، وبعد وقت محدد يحصى عدد الأسرى من الفريقين ، والفريق الذى عدد أسراه أقل يكون الفائز .

٩٨ ـ صيد الحمام

أدوات اللعبة :

مناديل بقدر عدد الكشافين .

نظام اللعبة :

يحدد مكان اللعب بأرض فسيحة مستطيلة الشكل ، وتختار طليعة لتمثل دور الصيادين ، ويميز أفرادها بأن يربط كل منهم منديلاً حول ذراعه ، ويقف هؤلاء الصيادون داخل المستطيل ، أما باقى الطلائع فيمثلون الحمام ، ويكون بيد كل واحد منهم منديل .

يقف الحمام أمام أحد الضلعين الصغيرين للأرض المستطيلة [وهذان الضلعان الصغيران للمستطيل يعتبران كأنهما برجا الحمام] .

تبدأ اللعبة عندما يشير رئيس الصيادين للحمام (عريف الطليعة التى ستمثل دور الصيادين) بأى علم معه ليخرج من برجه ، وعلى الحمام عندما يرى هذه الإشارة أن يطير هارباً للبرج الثانى [وهو الضلع المقابل لهم] . وفى هذه الأثناء يحاول الصيادون أن يصيدوا بعض هذا الحمام [ويشترط لذلك أن يضرب الصياد الحمامة على ظهرها] .

وتستمر اللعبة إلى أن يتم صيد جميع الحمام .

٩٩ ـ معركة الكور

أدوات اللعبة :

– عدد ٢ كرة .
– مناديل كشافة بلونين .

نظام اللعبة :

تختار أرض فسيحة وتحدد لتكون ميداناً للعبة .

يقسم اللاعبون إلى فريقين ، ويميز كل فريق بربط مناديل كشافة من لون معين على رءوسهم ، ويستعد كل فريق بكرة .

عند إشارة البدء ، يتقاذف كل فريق الكرة محاولاً قذف أحد الخصوم بالكرة فى ظهره ، وكل لاعب تصيبه الكرة فى ظهره يجلس على الأرض حيث هو ، وإذا تمكن – وهو جالس – من الاستيلاء على الكرة فإنه يستطيع العودة إلى اللعب .

وإذا أصيب أى لاعب فى مكان آخر من جسمه غير ظهره فإنه يستمر فى اللعب .

وبعد مضى الوقت المحدد ، يعتبر الفريق الذى أصاب أكبر عدد من خصومه هو الفائز .

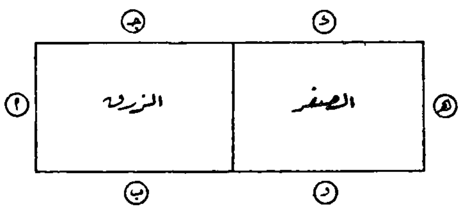
١٠٠ ـ إطلاق سراح السجناء

أدوات اللعبة :

كرة

نظام اللعبة :

تحدد مساحة اللعبة على شكل مستطيل طوله حوالى ١٠٠ متر وعرضه ٤٠ متراً .



ويقسم اللاعبون إلى فريقين : فريق الصفر وفريق الزرق ، ويكون لفريق الصفر ثلاثة سجون خلف مركز خصومهم الزرق ، وتمثل هذه السجون بالدوائر ا ، ب ، حـ .

ويكون لفريق الزرق ثلاثة سجون أيضاً خلف مركز خصومهم الصفر

وتمثل هذه السجون بالدوائر د ، هـ ، و .

ويرسل كل فريق حوالى نصف لاعبيه إلى السجون الثلاثة موزعة بالتساوى ، فإذا كان عدد الفريق ٣٠ ، يرسل ١٥ إلى السجون ، أى خمسة فى كل سجن ، ويبقى الخمسة عشر لاعباً موزعين فى أرض الملعب الخاص بهم .

عند إشارة البدء يحاول كل فريق أن يقذف الكرة إلى سجنائه ، بينما يحاول الخصوم الاستيلاء عليها .

وكل سجين يلتقط الكرة — وهى طائرة — يحق له أن يسدد بها ضربة إلى أحد خصومه ، فإذا أصيب هذا الخصم فإنه يصبح سجيناً بدوره . والسجين الذى يلتقط الكرة ثلاث مرات يطلق سراحه ، ويعود إلى أرض ملعبه .

وبعد مدة معينة يعتبر الفريق الذى تحوى سجونه على عدد أقل من السجناء هو الفائز .

الفهرست

صفحة

صفحة

صفحة

تم طبع هذا الكتاب
على مطابع دار المعارف بمصر